

JOC FULL
STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE
LEVEL
Gândeşte altfel:
CITEŞTE!
Adună puncte
150 puncte
şi ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATUIT
şi cărţi cu REDUCERE
www.chip.ro/promo
BIOSHOCK 2
STARCRAFT II
ALIENS VS PREDATOR
S.T.A.L.K.E.R.:
CALL OF PRIPYAT
ANNO 1404: VENICE
Aprilie 2010
Preţ 14.99 lei

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT — LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA — Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie. În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

ETERNUL RAPORT PC VS. CONSOLE ÎN LEVEL

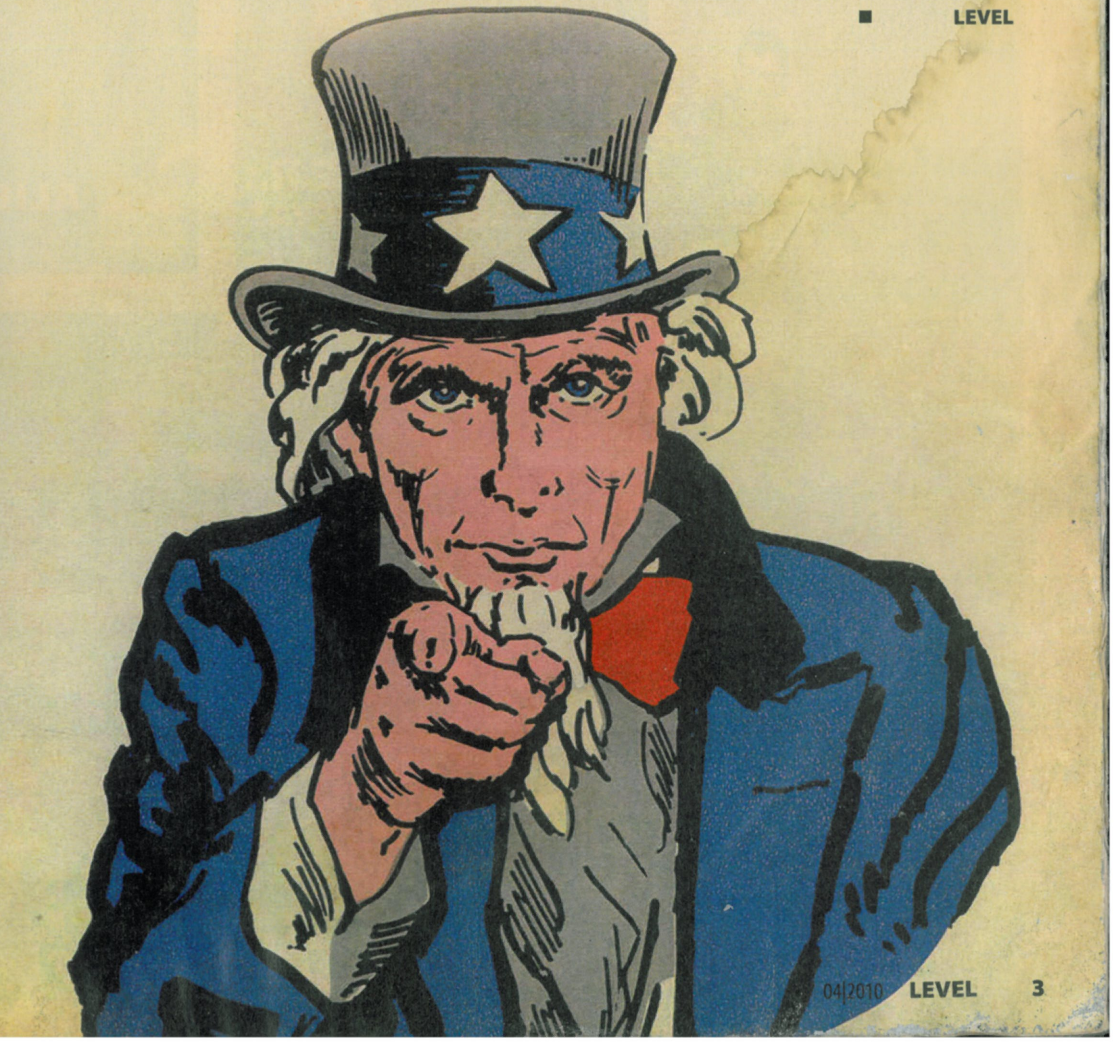
Ei bine, nu ne-am gândit niciodată că ponderea ocazional mai mare a jocurilor de consolă din cadrul unei ediţii a revistei ar putea isca mari controverse, cum a fost martie de exemplu. Iar asta cu atât mai mult cu cât mulţi dintre cei care miorlăie pe marginea subiectului nici măcar nu au deschis revista înainte de a-şi mâzgăli nemulţumirile pe forum. Nu că ne-ar deranja o critică, dar când se vorbeşte în necunoştinţă de cauză, acolo unde nu ai nicio treabă, ba chiar şi pocind biata limbă română, atunci există o mare problemă de partea cealaltă a gardului. Marius a fost primul care nu a mai rezistat şi a îndesat chifteaua chiar acolo la mama ei, pe forum, dar ca să încheiem odată pentru totdeauna subiectul suntem datori să expunem punctul său de vedere şi în revistă, pentru că este al nostru, al tuturor redactorilor LEVEL. Aşadar, pentru ultima dată:

LEVEL nu a fost niciodată facut cu mult cap şi premeditare. Deci, nici dracu' în redacţia noastră nu stă să coacă vreo idee revoluţionară despre linia revistei - vezi, Doamne, nascând, eventual, ceva atât de evoluat precum o înclinare voită către console sau PC. Nu, noi scriem pur şi simplu despre ce ne vine. În ambele sensuri, adică despre ce ni se scoală să scriem pentru că ne place, şi/sau despre ce ne vine la redacţie de la distribuitori. Dacă soarta şi industria vor ca nouă să ne vină să scriem mai mult despre jocuri de consolă, asta iese la capatul liniei de asamblare a revistei. Pe bune. Şi, ca orice oameni înnebuniţi după jocuri, indiferent de platformă, chiar nu ne interesează ce crede lumea despre proporţia dintre PC şi console în revista noastră, atâta timp cât ea este în mod manifest una MULTIPLATFORMĂ!

Aţi văzut un dependent de droguri? Aţi văzut cât de tare îl doare-n pix de ceilalţi când are nevoie de doză? Păi dacă noi vrem să scriem despre ceva, dacă simţim nevoia să bagăm un joc în seamă pentru un articol, nu ne interesează pe ce platformă e, şi un miliard dintre cei care se opun ideii nu s-ar putea intromisiona în placerea noastră pe criterii de platformă, culoare, timp de fermentaţie sau cicoare cu cereale. Nu cunoaştem altă raţiune editorială a existenţei unui articol, indiferent de platformă, decât vrerea noastră.

Şi stiti ceva? Aşa sânteţi şi voi când e vorba de jocuri. Tocmai de aceea este bine aşa cum suntem - pentru că reuşim în mare măsură sa fim o oglindă pe bune a realitaţii jucatorului de aici şi acum, nu o reflectare a unei scheme editoriale scremute în şedinte de marketing şi management. Revista e aşa pentru ca suntem ca voi, cu aceleşi plăceri, bucurii, înclinaţii, adicţii ludice, şi nimic nu va intra în ordinea firească a acestui lucru, în afară de pierderea locului de muncă.

■ **LEVEL**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO



1. STALKER: Call of Pripyat
2. BioShock 2
3. Assassin's Creed II

Koniec



1. Assassin's Creed II
2. StarCraft II
3. BioShock 2

cioLAN



1. STALKER: Call of Pripyat
2. Assassin's Creed II
3. StarCraft II

Marius Ghinea



1. STALKER: Call of Pripyat
2. BioShock 2
3. Assassin's Creed II

Caleb



1. Assassin's Creed II
2. StarCraft II
3. STALKER: Call of Pripyat

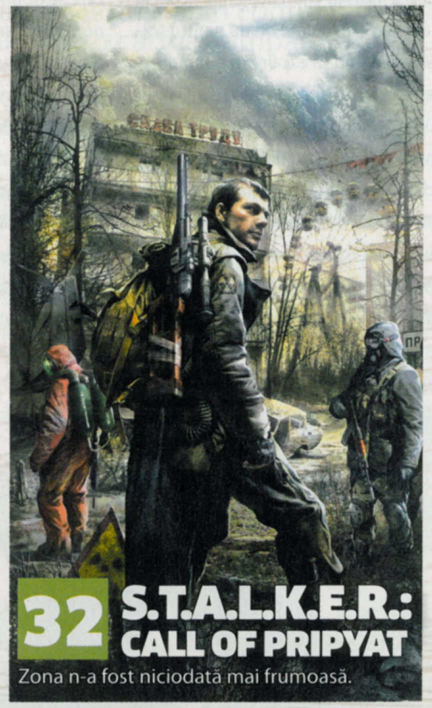
BogdanS



1. Sony Vaio VPC-F11Z1E
2. BenQ M2700HD
3. Canon Legria HF S20



50 Undeva, acolo jos, o fetiță plânge. Plânge după sânge. **BIOSHOCK 2**



32 **S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT** Zona n-a fost niciodată mai frumoasă.



46 Un prim addon care să ne țină de cald până la apariția următorului. **ANNO 1404: VENICE**



60 **ALIENS VS. PREDATOR** Sau ce (nu) trebuie să faci ca să fii demn de numele pe care îl porți.



14 Faceți cunoștință cu arta camuflajului și jocurile care au reușit s-o implementeze cu succes. **DE-A V-AȚI ASCUNSELEA**



28 Tăticul RTS-urilor reinventează rețeta succesului. **STARCRAFT II**

STUBBS THE ZOMBIE IN Rebel Without a Pulse™







În anul 1933, Edward „Stubbs" Stubblefield, un vânzător ambulant, străbătea liniștit un câmp din Pennsylvania când a fost ucis cu brutalitate și îngropat undeva în pustietate. După 26 de ani, Andrew Monday, industriaș cu miliarde la portofel, construiește un orășel utopic, futurist, pe care îl denumește Punchbowl. Din nefericire pentru el, Monday și-a construit visul pe locul în care a fost îngropat Stubbs, care se vede dintr-o dată eliberat, înfometat și mai presus de toate transformat în zombie.

Jocul urmează pașii lui Stubbs prin noua lume, ai unui antierou a cărui nație de nemorți a câștigat, de la o vreme încoace, popularitate în lumea jocurilor și nu numai. În Stubbs the Zombie, nemortul mânat de furie, neliniște, nebunie și dragoste ești chiar tu, iar aventura începe cu atacarea orașul care a îndrăznit să te trezească din somnul etern. Dar abia după o primă oră de joc, ce se rezumă mai mult la un tutorial, povestea începe să prindă contur cu adevărat, echilibrul excelent dintre gameplay și cut-scene-uri cinematice împingând firul narativ într-un mod cât se poate de natural. Povestea este plină de personaje și situații amuzante și nu duce lipsa câtorva răsturnări de situație surprinzătoare, însă nu vă vom dezvălui mai multe despre ea. Vă rezervăm vouă plăcerea.

Pe scurt, Stubbs the Zombie este un joc ciudat și în același timp amuzant. Există ceva aparte în a interpreta rolul personajului negativ, fapt confirmat mai ales la vremea lansării lui oficiale, când jocurile cu zombie nu erau la fel de răspândite ca azi. Stubbs the Zombie are la bază un concept original, materializat într-un joc distractiv de jucat. În plus, schema de control este ușor de înțeles, atacurile sunt intuitive, iar muzica și efectele sonore mai mult decât reușite. Este limitat într-o oarecare măsură, dar amuzant și provocator, iar în afara unor probleme minore ce țin de engine, nimic nu ar trebui să vă oprească din a-l juca.

Procesor 1.5 GHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D 64 MB VRAM

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

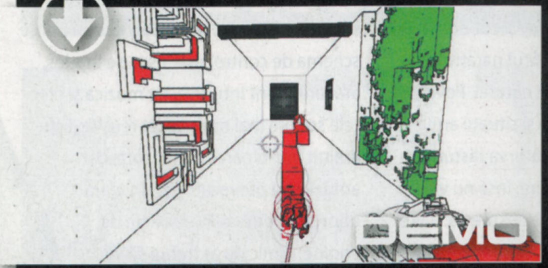
AVERNUM 6
Poveste fascinantă, sute de quest-uri, o mulțime de eroi și rase unice, toate adunate într-un RPG creat de o mână de oameni.



THE HAUNTED 3.0 FINAL
Regele încoronat al modificărilor pentru Unreal Tournament 3 a ajuns la versiunea finală. Mai mulți zombie, mai multă distracție!



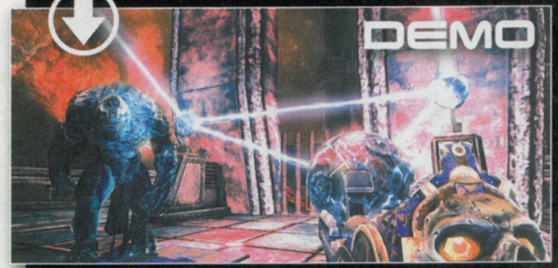
HAZARD - THE JOURNEY OF LIFE
Hazard, ex mod pentru UT3, este un joc filozofic ce pune accentul pe explorare și puzzle-uri. E mai greu de explicat - merită încercat.



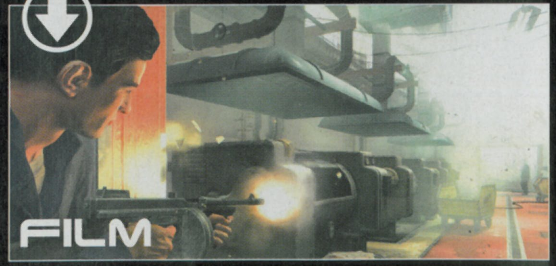
ROUND 6
Un excelent filmuleț CG inspirat de un joc fictiv ce va rămâne pentru totdeauna la stadiul de trailer cinematic. Superb.



THE BALL
Grafică de zile mari, puzzle-uri și mecanică de joc interesante într-un joc care, la fel ca și Hazard, a luat naștere sub formă de mod pentru UT3.



MAFIA II
Îndelung așteptat, amânat și reamânat, Mafia II nu pare că va fi de lepădat.



EXTRA



THE SPIRIT ENGINE 2 (JOC FULL)
The Spirit Engine 2 este un RPG bidimensional foarte simpatic, ce vine cu o temă vizuală mult îmbunătățită față de original, o nouă lume, un nou engine și o experiență de joc deosebită. Mai mult, The Spirit Engine 2 se prezintă la apel în versiune completă.

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

LANSARE ALPHA PROTOCOL

După ce l-au amânat de două ori până acum, SEGA şi Obsidian Entertainment au hotărât o nouă dată de lansare pentru action RPG-ul Alpha Protocol. Iniţial, jocul trebuia lansat în luna februarie a anului trecut, apoi a fost reprogramat pentru luna octombrie, după care a fost amânat din nou. Acum producătorii au decis că jocul va fi lansat în luna mai. Primii care îl vor primi vor fi australienii pe 27 mai, apoi va ajunge şi-n Europa pe 28. În SUA va fi lansat pe 1 iunie.



WARNER BROS IESE LA CUMPĂRĂTURI

Warner Bros. îşi continuă campania de expansiune în industria jocurilor video şi ne informează că a achiziţionat studiourile Rocksteady care, în colaborare cu Eidos, ne-au oferit anul trecut Batman: Arkham Asylum. Bineînţeles că WB nu a ieşit la cumpărături doar de dragul de a cheltui nişte bani, pentru că, dacă vă mai amintiţi, spre finele anului trecut, Warner a cumpărat de la Eidos drepturile pentru Arkham Asylum 2. Astfel, după cum au sugerat şi reprezentanţii celor două companii, planul lor este acela de a ne oferi noi jocuri ce îl au în prim plan pe omul liliac, dar şi altele bazate pe cunoscutele brand-uri Warner Bros. Nu putem decât să le urăm baftă şi spor la treabă şi să sperăm că această colaborare ne va aduce jocuri cât mai bune.

SPLIT/SECOND ÎN MAI

Disney Interactive Studios şi Black Rock Studio ne informează că jocul de racing Split/Second va fi lansat pe 18 mai în SUA şi pe 21 mai în Europa, pentru PC, PS3 şi Xbox 360. Jocul a primit şi un nou nume şi va fi cunoscut de acum înainte ca Split/Second: Velocity.



BUNDLE SPLINTER CELL: CONVICTION

Microsoft a anunţat că pregăteşte un pachet special pentru versiunea de Xbox 360 a jocului Splinter Cell: Conviction. Acesta este intitulat Splinter Cell Conviction Special Edition Bundle şi va conţine ediţia standard a jocului, un hard de 250 GB şi două controller-e wireless. Microsoft va lansa acest bundle la începutul lunii aprilie în America de Nord, Europa, Australia şi Noua Zeelandă. Splinter Cell: Conviction va fi lansat pe 13 aprilie în SUA şi pe 16 aprilie în Europa, deci probabil că pachetul va fi lansat tot în aceeaşi perioadă.

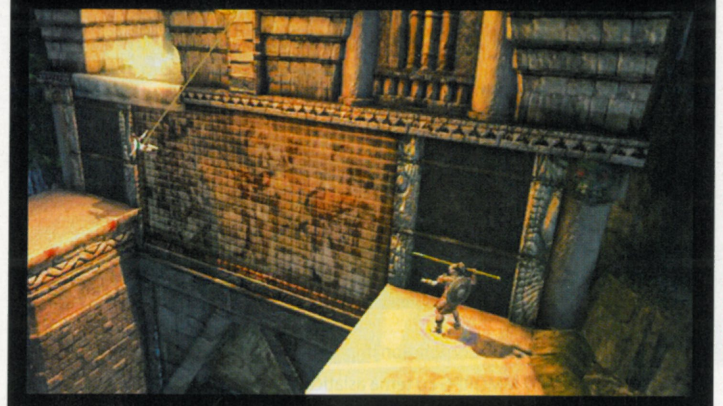


LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

LARA CROFT RELOADED

Square Enix şi Crystal Dynamics au anunţat că vor lansa anul acesta un nou joc al cărui personaj principal va fi vestita domniţă Lara Croft. Dar de data aceasta titlul jocului nu va mai avea în componenţa sa cele două cuvinte care au consacrat-o pe tânăra aventurieră, deci… adio Tomb Raider. Noul joc se va numi Lara Croft and the Guardian of Light, va fi un action izometric şi va fi lansat în vara acestui an doar prim sistemele de distribuţie digitală. Lara Croft and The Guardian of Light ne va oferi şase ore de joc în doi (co-op) la preţul de 15 dolari.







TEST DRIVE UNLIMITED 2 – ANUNŢAT

Atari ne informează că ne pregăteşte Test Drive Unlimited 2. Jocul va fi dezvoltat de Eden Games şi va fi lansat la toamnă pentru PC, PS3 şi Xbox 360. Va oferi din nou opţiunile de personalizare a maşinilor şi a personajului, dar spre deosebire de predecesorul său, TDU2 va include un sistem de damage al maşinilor, ciclul zi/noapte şi efecte meteo.

CD MEDIA PREIA DISTRIBUŢIA DISNEY INTERACTIVE, SQUARE ENIX/EIDOS, KONAMI ŞI KOEI

CD Media, proprietarul Best Distribution, a devenit distribuitor oficial al publisherilor Disney Interactive, Square Enix/Eidos, Konami Digital Entertainment, Koei şi Black Bean Games.

Publisherii deţin un portofoliu extins de titluri şi francize ca Toy Story, Hannah Montana, High School Musical (Disney Interactive), Final Fantasy, Batman Arkham Asylum, Tomb Raider (Square Enix/Eidos), Pro Evolution Soccer – pe platforma Xbox360 şi PC – (Konami), Ninja Gaiden, Dynasty Warriors (Koei), WRC2010, SBK 09 (Black Bean Games), produse care consolidează poziţia deţinută de CD Media ca lider de piaţă în ţările din sud-estul Europei.

Spiros Jamas, CEO al CD Media: „Noi urmărim consolidarea strategiei pe piaţa de jocuri video din Grecia şi sud-estul Europei; vrem să avem acces la toate genurile şi formatele. CD Media este deja distribuitor oficial în Grecia şi în alte ţări din sud-estul Europei pentru Ubisoft Entertainment, Blizzard Entertainment, Take2 Interactive, Capcom, Microsoft şi 1C Publishing. Conjunctura actuală ne oferă ocazia să iniţiem parteneriate cu lideri mondiali din zona jocurilor video ale căror produse se bucură de poziţii bune în topul vânzărilor. Suntem încrezători că acest acord se va dovedi productiv pentru toţi."

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

THE FORGOTTEN SANDS PENTRU PC – AMÂNAT

Anunţat în luna decembrie a anului trecut, Prince of Persia: The Forgotten Sands trebuia lansat în luna mai concomitent cu premiera filmului Prince of Persia: Sands of Time. Însă, se pare că Ubisoft s-a răzgândit şi a împins data de lansare în iunie. Deocamdată această amânare se aplică doar versiunii de PC a jocului, cea pentru console fiind neafectată şi probabil că va sosi în mai.

MAFIA IEPURAŞILOR. ISTORISIRE CU TÂLC

Dacă cineva ne-ar fi întrebat care este legătura dintre gangsterii anilor '50 şi revistele Playboy de atunci, i-aş fi răspuns probabil că nenea Hefner cotiza cu o parte din încasări şi cu un braţ de reviste la băieţii veseli de la colţ, ca să nu se trezească peste noapte că i-a luat foc editura. Şi probabil că aş fi avut dreptate. Acum însă, la acel răspuns aş mai adăuga şi Mafia 2. De ce? Păi se pare că 2K Games şi Playboy au pus de-o colaborare. Mai exact, producătorii ne-au informat că peste 50 de ediţii ale revistei din anii '50 vor putea fi colecţionate în joc. Au luat această decizie tocmai pentru că acţiunea jocului se desfăşoară exact în perioada în care Playboy şi-a făcut apariţia prima oară pe tarabele vânzătorilor de presă şi pentru că astfel vor aduce un plus jocului la capitolul rafinament.

Christoph Hartmann, preşedinte 2K Games: „În timp ce majoritatea jocurilor cu gangsteri pun accentul numai pe acţiune, firul narativ al jocului Mafia 2 cuprinde elemente ce evocă atmosfera sofisticată a acelei perioade. Prin parteneriatul cu Playboy putem adăuga un element unic de autenticitate jocului cu ajutorul imaginilor de epocă ale revistei, care ilustrează puternica influenţă pe care a avut-o Playboy asupra culturii şi atitudinii acelei generaţii."

Jimmy Jellinek, director editorial Playboy: „Acţiunea din Mafia 2 se petrece exact în perioada în care Playboy şi-a făcut apariţia pe piaţă, iar atitudinea şi stilul personajelor din joc reflectă întocmai conţinutul primelor ediţii ale revistei. Suntem încântaţi să aducem jocului acel element de autenticitate, neegalat în categoria publicaţiilor pentru bărbaţi."

Şi poate n-ar strica să aflaţi că Mafia 2 a suferit o nouă amânare. Astfel, aşteptarea se va prelungi până spre sfârşitul lunii octombrie cel mai târziu. Deşi se intenţiona o lansare în luna iulie, producătorii au decis să extindă termenul pentru intervalul 1 august - 31 octombrie. Ceea ce ne face să credem că, până acum, producătorii au primit doar oferte/deadline-uri care pot fi refuzate.





EPIC FAIL

Şi pentru că puţin cancan n-are cum să ne strice, vă vom delecta cu o povestioară gangsta. Într-o seară, echipa de producători de la IllFonic a avut parte de o experienţă nu tocmai plăcută. Lângă clădirea în care este situat studioul lor din Denver se află un magazin de plante etnobotanice, care fusese vizitat de curând de nişte oameni nu tocmai binevoitori. În timp ce băieţii de la IllFonic lucrau de zor la jocul Ghetto Golf, o alarmă a fost declanşată. În câteva minute, au ajuns la faţa locului şi poliţiştii pregătiţi să împiedice ceea ce s-a presupus a fi o spargere.

Din păcate, pentru cei trei băieţi de la Illfonic lucrurile au luat o turnură neaşteptată. Probabil din prea mult exces de zel, poliţiştii i-au somat pe cei trei, i-au poftit frumuşel afară din clădire, le-au pus cătuşele şi au aşteptat liniştiţi sosirea unui alt echipaj. După ce acesta a sosit, poliţiştii au aflat cu stupoare că au greşit adresa, aşa că au fost nevoiţi să-i elibereze pe producători. Ghetto Golf indeed…

PROJECT E:ST



Compania coreeană NHN Corporation împreună cu producătorul Polygon Games va lansa un fantasy MMORPG cu temă asiatică, realizat cu ajutorul engine-ului marca Crytek, CryENGINE 2. MMO-ul se numeşte Project E:st şi va fi lansat în Coreea, dar şi în celelalte teritorii, inclusiv Europa şi SUA. Deocamdată nu a fost dezvăluită o dată de lansare, dar producătorii au menţionat că anul acesta jocul va intra în stadiul de beta test.

JAGGED ALLIANCE 3 {[(RE)RE]RE}ANUNŢAT

Doar eu şi S3-ul meu de 1,5 MB ştim prin câte-am trecut ca să pot juca Jagged Alliance 2, unul dintre cele mai bune TBS-uri care mi-au mâncat megabaiţii şi zilele. Din nefericire, povestea lui Jagged Alliance 3 începe să capete un iz stătut de telenovelă şi încă nu sunt sigur dacă ar trebui să mă bucur cum se cuvine la auzul veştii că sequel-ul unuia dintre jocurile mele de suflet şi-a schimbat din nou producătorul. După ce a trecut prin mâna a două studiouri ruseşti - MiST Land South (păcătoşii voiau să-l facă Real Time) şi Akella (care trebuiau să-l livreze în 2010, dar au oprit producţia în decembrie 2009) - Jagged Alliance 3 a ajuns pe mâna nemţilor de la bitComposer. Care plănuiesc să-l lanseze (teafăr şi nevătămat de marketing, sper eu) cândva în anul 2011. Poate a treia oară e cu noroc pentru al treilea joc dintr-o familie care, dacă trăiam într-o lume mai bună, acum ar fi trebuit să numere pe puţin şapte sau opt membri.



44 DE MILIOANE PENTRU GOD OF WAR III

John Hight, directorul departamentului de dezvoltare al produselor de la Sony, a dezvăluit, într-un interviu pentru GiantBomb, că întreg procesul de dezvoltare a jocului God of War III a subţiat bugetul companiei cu 44 de milioane de dolari. Culmea e că, tot după spusele acestuia, s-au încadrat şi în buget. Suntem curioşi care a fost suma alocată iniţial pentru realizarea jocului. Şi când te gândeşti că gemenii Oliver au crezut că le-a pus Dumnezeu mâna-n cap când au primit 10000 de lire sterline pentru Super Robin Hood…

ACTIVISION TAIE ÎN CARNE VIE



Bobby Kotick este afaceristul perfect. Compania condusă de preacinstitul Kotick, bătrâna Activision, se află în centrul atenţiei de o bucată bună de timp. Asemenea vechilor poţiuni „distribuite" în Vestul Sălbatic de nişte indivizi nu cu foarte mult diferiţi de ilustra sa persoană, jocurile produse sub atenta sa supraveghere opresc chelirea prematură, vindecă impotenţa, cresc fertilitatea juncanelor, calmează stomacul şi crampele menstruale. Dar, cel mai important, se vând în draci. Mai ales un anume shooter modern care a atins luna aceasta 25 de milioane de jucători unici. Şi aceştia sunt doar cei cinstiţi, care-l joacă online. Nici nu-mi vine să mă gândesc câţi l-au piratat în semn de protest împotriva DRM-ului, Decalogului, invaziei Tibetului şi defrişării pădurii amazoniene.

Ei bine, acest individ absolut indispensabil unei societăţi sănătoase, susţinut de o haită de avocaţi (şi ei o specie fără de care am fi rămas în întuneric încă o mie de ani) şi de vreo câţiva gealaţi trimişi în recunoaştere, i-au concediat cu mare circ pe doi dintre „ofiţerii" de bază ai Infinity Ward, Jason West (Chief Technology Officer) şi Vince Zampella (Chief Creative Officer). Reamintim că aceşti indivizi suspecţi, acuzaţi de insubordonare şi interogaţi într-o cameră de conferinţe fără ferestre timp de şase ore, sunt doi dintre fondatorii companiei Infinity Ward, care i-a adus Activision-ului peste un miliard de dolari. Se presupune că West şi Zampella au făcut ochi dulci altui distribuitor cu greutate şi, de aceea, au trebuit înlăturaţi de la volanul maşinii de bani a Activision-ului. Cei doi au contraatacat cu un proces şi toată povestea s-a transformat într-un imens circ care mi-a amintit că hobby-ul meu cel mai scump e la mâna unor asemenea indivizi. Chestiune foarte deprimantă, de altfel. Păcat, dar se pare că aşa funcţionează afacerile. În fond şi la urma urmei, acest individ a preluat o companie falimentară şi a transformat-o în gigantul de astăzi...

SE VOR LANSA

Splinter Cell: Conviction	PC, X360	Ubisoft
Super Street Fighter IV	PS3, X360	Capcom
No More Heroes 2: Desperate Struggle	Wii	Rising Star Games
Sam & Max: The Devil's Playhouse	PC	Telltale Games

JOCUL ANULUI 2009
VOTUL CITITORILOR

SHOOTER
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
STRATEGIE
EMPIRE: TOTAL WAR
RPG
DRAGON AGE: ORIGINS
ACTION
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
ACTION-ADVENTURE
BATMAN: ARKHAM ASYLUM
ADVENTURE
TALES OF MONKEY ISLAND
FIGHTING
STREET FIGHTER IV
MMO
AION: THE TOWER OF ETERNITY
SIM AUTO/MOTO
NEED FOR SPEED: SHIFT
ARCADE AUTO
COLIN MCRAE: DIRT 2
EXPANSION
KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS
SIM SPORTIV
FIFA 10
MANAGER SPORTIV
FOOTBALL MANAGER 2010
INDIE
MACHINARIUM
PLATFORM
PRINCE OF PERSIA
SIM
THE SIMS 3
PUZZLE
BRAID
PARTY IN THE HOUSE
GUITAR HERO 5

JOCUL ANULUI 2009
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

BATTLEKON 2010

BĂTAIE, BĂTAIE!

În perioada 13-14 martie, în incinta Centrului Musashino din Braşov a avut loc prima convenţie de „fighting games" din România, organizată de 4H. Evenimentul a avut ca scop susţinerea şi popularizarea primelor concursuri (semi)profesionale de profil, iar jocurile principale în care şi-au arătat, cu mic, cu mare, îndemânarea au fost Tekken 6, Guitz Gear, Virtua Fighter 5, Soul Calibur IV, Street Fighter IV, King of Fighters şi UFC 2009. Ca platformă de joc a fost aleasă consola Xbox 360, cel mai des utilizată într-un astfel de context chiar şi în redaţia LEVEL, de unde reiese ori că se împacă mai bine cu jocurile de profil, ori este mult mai răspândită. Oricum ar fi, evenimentul a fost o reuşită. Amatori care să-şi impartă în siguranţă pumni şi picioare au fost destui, atmosfera din prima zi fiind presărată cu chiote, strigări la apel şi icnete dinspre televizoare. Din partea LEVEL, Mr. Black a fost prezent la faţa locului pe toată durata evenimentului şi mare ne fu mirarea când am aflat că vlăjganul nostru nu numai că a concurat (naiba ştie cum de l-au lăsat), ba chiar a şi intrat şi într-o semifinală. Noroc că nesăbuinţa lui nu l-a privat pe cel mai bun din sală la Tekken 6 de podium, căci ar fi fost păcat să plece acasă cu mâna goală.

Ziua a doua a fost mai lejeră, cu mai puţină înghesuială, şi a culminat cu o proiecţie video care le-a făcut tuturor cunoştinţă cu istoria jocurilor de cafteală. La final, toată lumea a plecat fericită. Organizatorii şi-au atins scopul, „bătăuşii" şi-au făcut norma, iar Mr. Black s-a întors la cafturile cu BogdanS din redacţie. Tekken 6 refuză cu încăpăţânare să zboare din consolă. Cu BattleKon ne vom revedea în 2011, într-o sală mai mare. Mr. Black aşteaptă cu nerăbdare.



AI-MAS Winter Olympics

PRIMUL EVENIMENT DE AMPLOARE DEDICAT DOMENIULUI INTELIGENŢEI ARTIFICIALE DIN ROMÂNIA, LA FINAL

27 februarie 2010 a fost o zi plină la Facultatea de Automatică & Calculatoare, în AI-MAS Village. Tema evenimentului, inteligenţa artificială, a atras o mulţime de persoane din întreaga ţară. Lumea a venit sa vadă roboţeii line-followers care s-au întrecut într-un spatiu special amenajat în holul facultaţii, să viziteze standurile universităţilor partenere, ce au prezentat soluţii din domeniul inteligenţei artificiale, şi să facă un tur al platformei de asamblare multi agent din facultate. Studenţii interesaţi au putut chiar să interacţioneze direct cu reprezentanţii companiilor partenere (Facebook a fost o adiţie interesantă), de la care au primit materiale promoţionale şi au aflat mai multe despre modul în care este implicată inteligenţa artificială în produsele lor software – programele antivirus, de exemplu. A existat chiar şi un workshop în cadrul căruia participanţii au pus sau au răspuns la întrebări de profil, însă competiţia Crafting Quest ne-a interesat, recunoaştem, cel mai mult.



Crafting Quest este un joc de strategie ce implică mai multe probleme clasice de AI (planificare, explorare vs. exploatare, predicţie etc.) prin care s-a dorit punerea la încercare a gradului de inovare al concurenţilor. S-a pus la dispoziţie o hartă pe care doi jucători puteau controla trei personaje cu diferite abilităţi, iar scopul jocului a constat în acumularea unui punctaj cât mai mare, construind diferite obiecte cu ajutorul resurselor găsite pe hartă, într-o limită de timp. După o întrecere acerbă, câştigător al rundei finale şi al marelui premiu în valoare de 1.000 de euro a fost desemnat Răzvan Pistolea (Dummies), student la UPB, anul 4 în cadrul Facultăţii de Automatică şi Calculatoare, a cărui soluţie s-a dovedit a



fi, ei bine, cea mai „inteligentă". Asta în ciuda faptului că nu a pornit ca favorit. De menţionat că SDK-ul pe baza căruia jucătorii şi-au construit soluţiile a fost realizat chiar de către organizatori.

La final, toată lumea a fost de acord că prima ediţie a AI-MAS a fost un succes, organizatorii încheind ziua cu un after-party, o sesiune de karaoke şi pizza. Surprinzător, însă, de la eveniment au lipsit producătorii autohtoni de jocuri, primii la care te-ai fi gândit că ar avea ceva de spus despre inteligenţa artificială ce le animă producţiile. Noi am fost acolo şi ne-am simţit foarte bine.

Pentru mai multe detalii despre prima ediţie a AI-MAS Winter Olympics, imagini, descrieri ale competiţiilor organizate în cadrul acesteia şi multe altele, vizitaţi www.aiolympics.ro.

AU COMPLETAT chestionarul LEVEL ŞI AU CÂŞTIGAT: abonamente, reviste, jocuri



Abonament LEVEL pe 6 luni

1. Dumitran Andrei, loc. Cocorăştii Mislii
2. Cirjan Vasile, loc. Craiova
3. Bulujeana Robert, loc. Deva
4. Davidescu Constantin Cristi, loc. Craiova
5. Guta Radu, loc. Bucureşti
6. Micsa Bogdan, loc. Lugoj
7. Iancu Ionuţ, loc. Botoşani
8. Popa Andrei Alexandru, loc. Constanţa
9. Şerban Gabriel, loc. Bucureşti
10. Daroi Alin, loc. Bucecea
11. Ivanciu Sebastian Vlad, loc. Ploieşti
12. Ancuta Ştefan, loc. Cobadin
13. Văduva Răzvan, loc. Bucureşti
14. Mustăţea Mircea Ştefan, loc. Miercurea Ciuc
15. Mierluş Sorin, loc. Constanţa
16. Buldi Robert – Pavel, loc. N. Bălcescu
17. Cotescu Liviu, loc. Bucureşti
18. Geamănu Valentin, loc. Râmnicu Vâlcea
19. Silasi Teodor Sorin, loc. Cluj Napoca
20. Raţiu Sebastian, loc. Braşov



Revista CHIP Special Windows 7

1. Găvan Liviu Alexandru, loc. Galaţi
2. Puia Gabriel, loc. Constanţa
3. Mărginean Valentin, loc. Timişoara
4. Ducariu Adrian, loc. Bucureşti
5. Ciorba Alexandru – Adrian, loc. Bucureşti
6. Olariu Dan Andrei, loc. Roman
7. Tirhoaca Mădălin, loc. Aldeni Cernăteşti
8. Simon Istvan, loc. Valcau de Jos
9. Merean Florin – Emanuel, loc. Hatagel
10. Gellert Zoltan, loc. Bocsa
11. Goga Octavian Călin, loc. Bistriţa
12. Ciunda Viorel Andrei, loc. Bucureşti
13. Lorincz Robi, loc. Satu Mare
14. Roscov Cătălin, loc. Vidra
15. Caraivan Mihnea, loc. Buzău
16. Iuga Ştefan Ciprian, loc. Prejmer
17. Pricop Lucian, loc. Timişoara
18. Sandu Ion, loc. Stâlpeni
19. Popovici Cristian, loc. Ocna Şugatag
20. Soare Alexandru, loc. Bucureşti



Joc Trackmania

1. Samson Mihai, loc. Horpaz
2. Nagy Şerban, loc. Craiova
3. Plugaru Gabriel, loc. Galaţi
4. Păunescu Paul Liviu, loc. Bucureşti
5. Durbalău Radu – Andrei, loc. Constanţa



Joc GuildWars

1. Bucerzan Cristian, loc. Alba Iulia
2. Stroe Bogdan Alexandru, loc. Bucureşti
3. Falcutescu Cristian Gabriel, loc. Târgovişte
4. Cenuşă Iulian, loc. Putna
5. Mirea Ionuţ, loc. Brăila



Joc Flatout

1. Ion Gabriel Laurenţiu, loc. Cozieni
2. Voicu Ştefan, loc. Brăila
3. Caluser Tiberiu, loc. Miercurea Ciuc
4. Doroftei George, loc. Bucureşti
5. Radu Matei, loc. Bucureşti

Premiile vor fi expediate prin poştă câştigătorilor, la adresa indicată în chestionar.



DE-A V-AŢI ASCUNSELEA

Nu toţi avem masculinitatea debordantă demnă de reclame italieneşti care să ne determine să rupem cămaşa de pe noi când vine o gorilă cu bărbie pătrată, înarmată cu o rangă şi rânjeşte larg, gândindu-se ce Jackson Pollock mişto o să compună fluidele noastre corporale zvâcnite ca un spray pe pereţii din jur. Sigur, primul instinct al unei gazele surprinse de botul salivând al unui leu este să-şi ia picioarele la ghiozdan şi să fugă mâncând savana, dar cu toţii i-am văzut soarta în reluare pe Animal Planet de suficiente ori încât să ne dăm seama că urmărirea are şanse mari să nu se termine cu urale din tribunele erbivorelor.

Avem o gazelă. Cum procedăm? Păi, 47 ar îmbrăca mintenaş blana vreunui leu din apropiere şi s-ar apuca să ragă convingător, determinând carnivorul lihnit să renunţe la ideea potenţial canibală.
Old Snake s-ar recolora după textura plantelor din jur şi ar sta liniştit în iarbă, studiind stoic ruta de patrulare a leilor din jur. Batman ar căuta un baobab în formă de gargui şi s-ar piti răbdător deasupra leului rămas perplex. Garrett ar trage meticulos o săgeată plină de apă nesfinţită către Soare, rugându-se ca Becul Căii Lactee să nu fie alimentat pe cale electrică. Paul Policarp, desigur, ar arunca vreo trei zaruri cu douăzeci de feţe, rozându-şi frenetic unghiile şi sperând romantic la un rezultat care să învingă check-ul de percepţie al dihaniei înfometate.

Toţi aceşti indivizi, fie ei spioni, pungaşi, asasini sau colaboratori pitoreşti ai revistelor de divertisment digital ştiu o treabă: când duşmanul nu beneficiază de degete opozabile şi deci nu poate avea în dotare o lanternă funcţională, în cele din urmă se va retrage cuminte printre liane. Laitmotivul „omului invizibil" e unul pe care îl întâlnim într-o grămadă de jocuri, în unele cazuri fiind chiar motivul pentru care belim ochii la monitor în loc să ieşim din beci, în vasta lume reală, plină de minuni feciorelnice cum ar fi alcoale nesorbite sau reprezentantele sexului frumos... şi isteric.

În umbra vechiului castel...

Pentru a ne putea juca de-a orice, avem nevoie, evident, de o convenţie. Un individ mereu invizibil n-ar întâlni vreun fel de provocare din partea duşmanului şi drept urmare ar fi cel puţin dubioasă etichetarea experienţei drept „joc". În cazul mecanicii de stealth, convenţia e simplă: trebuie să eviţi detecţia, pericolul fiind reprezentat de văzul, auzul sau metode fantasmagorice de detecţie din partea adversarului.



HITMAN: BLOOD MONEY

Salut! Eu sunt... ăăă... Omul cu Şobolani

Primul parametru al convenţiei este natura „invizibilităţii" – dacă tot ceea ce faci este să te ascunzi în umbre, precum Garrett, Sam Fisher sau vreun goth kid sfrijit din Cişmigiu, atunci e de ajuns o lanternă sau o torţă bine plasată ca gărzile/mercenarii/poliţiştii comunitari să te zărească şi să purceadă a-ţi plastifia faţa cu pulane neiertătoare, precum acţionează orice Minister al Justiţiei care se respectă încă din precambrian. În unele jocuri – îmi vin în minte doar Mini Ninjas sau WoW în momentul de faţă – greşeala poate fi corectată prin metoda Michael Dudikoff: o bombă de fum bine plasată şi dispari graţios printr-o cascadă de tuse înregistrată probabil în Copşa Mică.

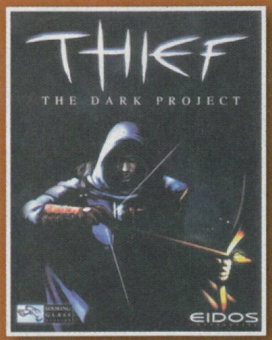
Al doilea element definitoriu pentru tactica pe care o abordezi este cât de mult ai voie să calci pe bec şi a şasea poruncă din mitologia creştină. Chiar dacă sunt slabe şanse să verşi vreo lacrimă pentru un maldăr de pixeli a cărui jugulară ai secţionat-o mai mult sau mai puţin chirurgical, găsesc gradele de imersiune şi provocare drastic ridicate în jocuri precum Thief, unde (dacă îl joci cum a intenţionat iniţial Bătrânul şi Înţeleptul Bog, adică pe Expert) n-ai voie să mişti un fir de păr din frizurile franciscane ale aproapelui tău, omul. Ba nu, mint – e în regulă să le arzi o bâtă peste scăfârlie atâta timp cât somnul care îi urmează nu este cel de veci. Sunt de părere că totuşi nu e obligatoriu să îţi impună jocul această limită pentru a o putea respecta şi a te simţi bine. În seria Hitman, de exemplu, nu te ceartă nimeni dacă „rezolvi" contractele urlând, cu pistoalele ţiuind moarte metalică prin gurile înguste ale unor amortizoare. E mult mai plăcut şi sublim totuşi să te deghizezi în chelner, să te strecori dincolo de puncte de securitate păzite câineşte şi să pui o măslină cu cianură în martini-ul aşteptat cu jind de către un lord al drogurilor din Gasconia orientală. Doar atunci când ieşi la fel de anonim cum ai intrat din vila supraetajată a ţintei tale, zâmbind fiindcă ţi-ai dus la capăt misiunea fără să declanşezi un licăr de suspiciune în minţile înguste ale paznicilor, poţi spune că ai fost cu adevărat „stealthy". Strecurarea presupune eficienţă şi subtilitate, iar sentimentul că ai scăpat neprins mi se pare mult mai interesant decât rânjetul de plastic pe care ţi-l pot injecta câteva cadavre pentru care ai trezit toată emisfera nordică cu împuşcături şi explozii.

Al treilea element definitoriu (şi ultimul, spre uşurarea celor care cască larg citind aceste rânduri) este level designul. S-a încercat marea cu sarea până acum – strecurare pe timp de zi, noapte, crepuscul sau dimineaţă înceţoşată – dar contează mai puţin latura vizuală când vine vorba de labirintul prin care trebuie să mergi tiptil. Nu e un secret că Thief a fost extrem de lăudat în termeni de level design şi mă simt nevoit să repet că, după mine, acel level design încă stă în picioare.
Argumentarea e simplă: structura nivelurilor îţi permite nu doar abordări nelineare, explorare după camere secrete timp de ore întregi, dar iluzia unor malformaţii fizice este atât de natural încorporată încât te convinge că în camera cutare gravitaţia este inversată sau că tocmai ai suferit o tranziţie dintr-o mină abandonată într-un complex de fanatici religioşi. Şi toate astea pe nesimţite, fără să tresari şi să zici „uite-aici sunt cusăturile, aici se termină beciul şi aici începe trezoreria".

E nevoie de astfel de artificii structurale în jocurile

JOCURI CU UMBRE

SERIA THIEF



M-am săturat până şi eu să laud această serie, dar întrebaţi pe oricine suficient de inteligent încât să se lege la şireturi fără să-i curgă sânge din nas. Un trendsetter din multe puncte de vedere, de la care cam toate celelalte jocuri cu strecurici fie au învăţat ceva, fie au de învăţat ceva. Cuvintele sunt de prisos – preţurile de gumă turbo vă vor încuraja să încercaţi cel puţin o plimbare pe partea neiluminată a străzilor.

SERIA SPLINTER CELL



Spionaj, asasinate, diplomaţi şi alte dispozitive de căscat semnate Tom Clancy. Doar că (în mod ciudat), Splinter Cell n-a făcut pe nimeni să caşte – doar dacă i-a fost somn după ce nu s-a putut dezlipi de monitor nici ca să bage cornu-n pernă. Recomand primele trei jocuri mai presus de restul, iar turnura recentă către action s-ar putea să îndepărteze puţina zeamă pe care o are această ciorbă reîncălzită de prea multe ori. Dincolo de ridicolul mult-discutat al unui superninjaspion cu ditamai lanternele verzi pe golovan, Splinter Cell chiar produce senzaţia de strecurare şi stealth.

SERIA HITMAN



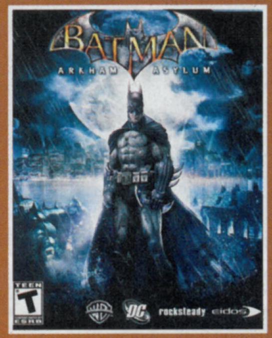
Cu suişuri şi coborâşuri, Hitman are totuşi sub centură câteva scene şi niveluri care m-au marcat profund. Bucurându-se pe alocuri de sensibilitatea europeană a băieţilor de la Io, arhitectura bine recreată a variilor zone de pe glob se încolăceşte în jurul unui level design imaginativ, plin de obiecte banale care se pot dovedi cât se poate de letale dacă ai o minte suficient de diabolică. Rezolvări multiple pentru fiecare misiune, arsenaluri generoase pentru cei care cred că subtilitatea este o mâncare exotică şi o telenovelă al cărui protagonist este încadrat la raionul „mezeluri" de către ceafa tatuată – Hitman cu siguranţă are personalitate. Singura întrebare este dacă veţi iubi sau veţi urî jocul.

SERIA METAL GEAR SOLID



Niponii au nutrit dintotdeauna o afecţiune bolnăvicioasă faţă de roboţi giganţi (de unde şi titlul seriei), partizani antiguverne fictive şi androizi cu ochi de pokemoni.
Combinând toate aceste elemente într-un context destul de decadent, Metal Gear Solid se bucură de un pedigri izvorât de când îmi făceam drum prin placentă spre spaţii mai largi şi a fost îmbunătăţit notabil până la ultimul titlu: Guns of the Patriots, unul din cele mai bune motive să vă achiziţionaţi un PlayStation 3.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



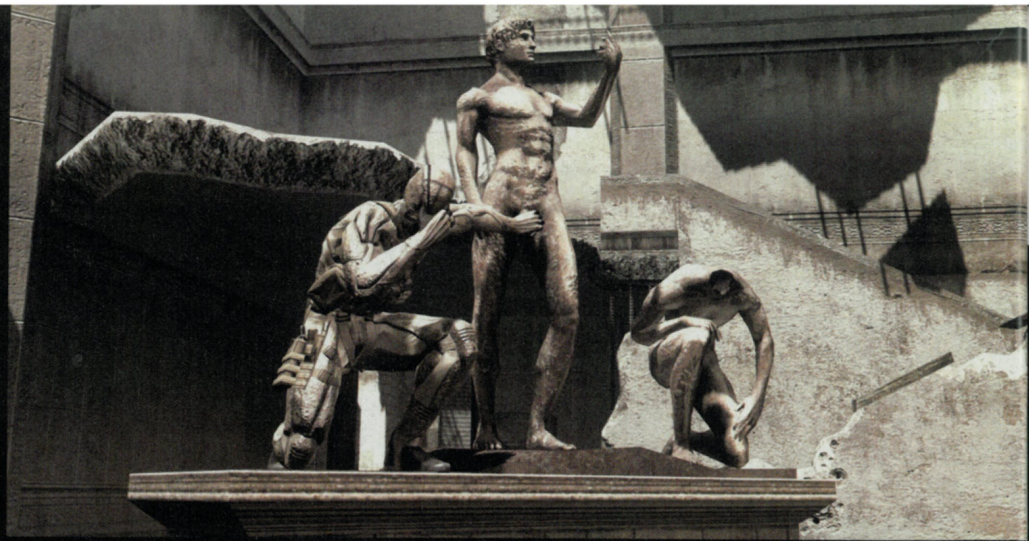
Cam 33% din joc înseamnă strecurare. Ştiu, nu trebuie să fii matematician pentru a concluziona că 66% din timp vei face alte lucruri.
Cu toate astea, vă asigur că bătaia şi puzzle-urile nu sunt insuportabile şi, când vine vorba de secvenţele de stealth, sunt interesante, chiar dacă sunt minimaliste. Nu dispuneţi de foarte multe trucuri, iar obstacolele sunt destul de simple, dar challenge-urile prin care trebuie să imobilizaţi toţi inamicii dintr-o cameră într-un timp cât mai scurt pentru a bate concurenţa adaugă o dimensiune interesantă clasicului strecurat.

MANHUNT



Experimentul stealth de la Rockstar este unul extrem de violent şi deloc recomandat celor slabi de inimă sau conservatorilor convinşi. Acestea fiind spuse, un condamnat la moarte înregistrat pe CCTV nu se va sfii niciodată să se folosească de cele mai împuţite alei pentru a-şi surprinde adversarii şi a-i eviscera în cele mai scârboase moduri posibile.
Mult mai simplist decât titlurile menţionate deasupra, Manhunt are totuşi în cazier o primă jumătate de joc foarte atmosferică şi interesantă, iar izvorul nesecat de mişcări fatale de la dispoziţia protagonistului vă va satisface cu siguranţă.


Verticala salvatoare
THIEF: DEADLY SHADOWS



de strecurare, pentru că, prin definiţie, o mare parte din ceea ce faci este explorare. Fiecare colţ poate ascunde un potenţial pericol, fiecare debara poate fi încărcată de comori. În acest gen de jocuri, dacă pui doar paralelipipede cap la cap, experienţa va fi mult mai afectată decât într-un shooter frenetic, în care nu se pune accentul pe observare şi nu te mişti ca un manechin pe podium. Apoi, natura mediului de „strecurare" trebuie adaptată: evident că n-o să stai să dârdâi ca Ştefan la poartă lamentându-te despre invazia orientalilor cu şaorme şi bijuterii ostentative. Canalizările, aerisirile sau tunelurile secrete devin la un moment dat un peisaj familiar, dar nu ajung texturile pentru a le randa convingător. E nevoie ca o canalizare să arate a canalizare din toate punctele de vedere, iar prin asta nu mă refer la aligatori adormiţi pe margine.

Uneltele borfaşului neprins sau cum să nu apari la ştiri

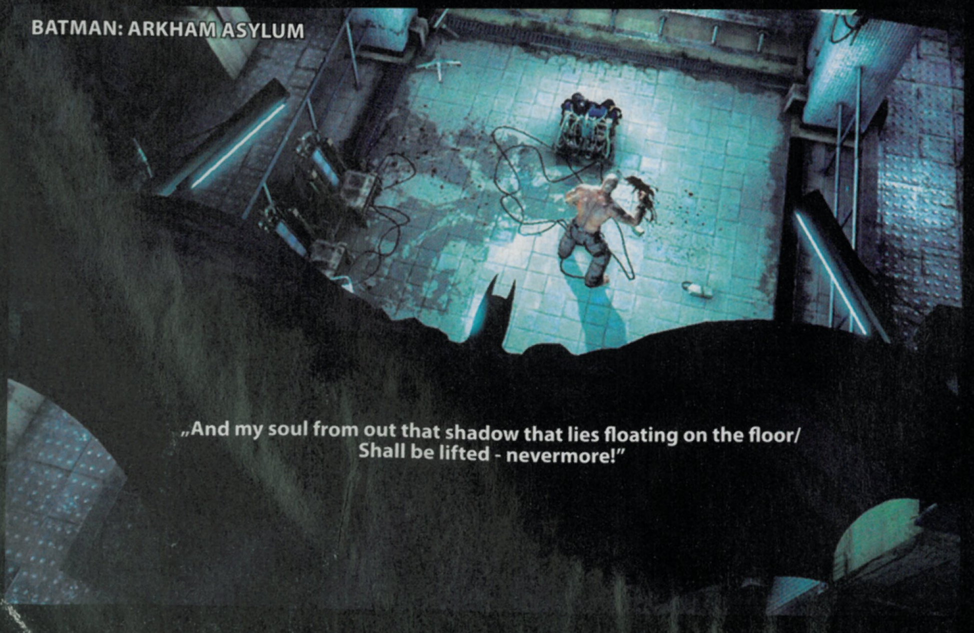
Mi s-a părut mereu că a avea un HUD care îţi arată exact cât zgomot faci, dacă miroşi a iasomie sau bălegar şi unde exact se află pericolul este echivalentul unui barometru în pantaloni în momentul în care intri pe neaşteptate în vestiarul fetelor dintr-un puf nemţesc. Probabil din cauza asta am şi preferat dintotdeauna Thief lui Splinter Cell. Unele lucruri trebuie să se lege logic, să tragi concluzii fără să ţi se dea informaţii detaliate despre vremea de afară de parcă ai fi un prim-ministru prea mic de statură ca să tragă jaluzelele.

Dar când vine vorba de instrumente cu care să îţi croieşti drum prin împărăţia beznei, sunt de părere că orice îmbogăţeşte experienţa e bine-venit în arsenalul micului pungaş. În seria Thief, torţele pot fi stinse cu ajutorul unor săgeţi cu apă, podelele de metal pe care inadvertent vei face mai mult zgomot ca un dansator de step ce calcă pe broaşte pot fi împestriţate cu mănunchiuri de muşchi silenţioşi, iar grenadele primitive care împrăştie mai multă lumină ca ochii negri ai gagicii lui Blaga sunt chestii pe care nu le voi uita nici atunci când, cuprins de senilitate şi alte boli ale ramolirii bătrâneşti post-25 de ani, voi renunţa definitiv la jocurile video.


METAL GEAR SOLID 4
Cred că te-au zărit, Nicuşoare...

În capătul opus al spectrului spaţiu-timp, Old Snake sau Sam Fisher pot folosi roboţei, fibră optică, night vision şi o grămadă de alte scule de breloc elveţian. Nu lăsaţi însă aparenţele să vă înşele – indiferent câte circuite sau leduri strălucitoare conţin jucăriile voastre, vor servi întotdeauna aceloraşi scopuri: analizarea terenului înainte de a-l străbate, distragerea oponenţilor sau înlesnirea strecurării în spaţii nefavorabile.

În multe titluri cu specific şi de altfel şi în realitate, dacă vă hotărâţi că nu sunteţi în stare să prosperaţi în cadrul legii, veţi avea de înfruntat cel mai vechi duşman al oaspeţilor nepoftiţi: lacătul. În unele cazuri e vorba de un minigame de precizie, în altele un quicktime event şi câteodată doar o animaţie lungă, tensiunea fiind accentuată de paşii tot mai apropiaţi ai unei gărzi înarmate.


BATMAN: ARKHAM ASYLUM
„And my soul from out that shadow that lies floating on the floor/ Shall be lifted - nevermore!"

SPGs

Rogue este una din clasele definitorii pentru un RPG care se respectă. De la clasicele jocuri DnD şi până la *tuse ostentativă* capodoperele celor de la Bethesda, poţi să fii sigur că în majoritatea joacelor de rol poţi impersona un tâlhar invizibil care nu se sfieşte să îşi îngroape degeţelele în buzunarele altora. De cele mai multe ori, detectarea ţine de şanse, poziţia ta faţă de „faţa" oponenţilor şi anumite statistici ale personajului. Rolul pungaşilor în jocurile de rol este în majoritatea cazurilor single-target DPS, melee debuffing şi dezamorsarea capcanelor sau a lacătelor.

Strecurarea e ceva mai impersonală aici, în principiu pentru că regulile expunerii nu coincid cu indicii vizuali, ci adeseori cu cifrele şi matematica din spatele vălului grafic. Cu toate astea, Yoshimo din Baldur's Gate II şi protagonistul lui World of Roguecraft, Kishkumen, sunt personaje iconice nu doar datorită personalităţilor lor, uhm... îndoielnice, ci şi din cauză că acţiunile lor au devenit iconice. Trădare şi lacrimi...

■ **Zuluf**

Assassin's Plead?

Scurt pe doi: un amic m-a atenţionat că şi Assassin's Creed ar trebui menţionat în articolul de faţă. Nu sunt de acord – secvenţele în care eşti obligat sau încurajat să rămâi incognito sunt fie generice, fie rare şi disparate. Aproape fiecare misiune din AC şi AC II se termină în bătăi de stradă cu semnătura Tei-Ferentari, iar a scăpa de gărzi prin căpiţe de fân sau mulţimi de oameni e echivalentul medieval al evadărilor din GTA.

GameDev

LECȚIA NUMĂRUL TREI

Industria de jocuri şi rolurile din cadrul ei
Partea a II-a

În numărul trecut al revistei, am oferit o părere panoramică asupra companiilor implicate în industria jocurilor şi am detaliat puţin munca departamentului de programare care, indiferent cât de ingrat sună, este cel responsabil de „organele interne" ale oricărui joc video. Dar, deşi toţi oamenii au cam aceleaşi maşinării sub piele, care funcţionează mai mult sau mai puţin optim, nu toţi sunt la fel de carismatici (sau, mai pe faţă spus, frumoşi), tot aşa diferă şi jocurile video între ele, prin arta asociată codului.

Ciudat, cum un cuvânt atât de modest şi mic precum artă poate ascunde atâta muncă generată de atât de multe echipe. Tocmai arta asta „face sau desface" un joc, fiindcă, mai presus de toate, experimentezi un joc văzându-l şi interacţionând cu el printr-o miriadă de funcţionalităţi în proporţie de 99% grafice. Orice atingi – un buton, un element cu care poţi interacţiona, un meniu care îţi permite să intri în joc, chiar şi o fereastră stilizată prin intermediul căreia poţi comunica cu alţi jucători – orice vezi – peisaje, personaje, ecrane de loading, echipament, propriul tău personaj sau efectele mai mult sau mai puţin explozive ale acţiunilor sale – absolut totul ţine de acest departament artistic, compus din zeci sau chiar sute de persoane, fiecare capabilă să influenţeze major lumea acelui joc. Cunoştinţele şi experienţa cerute în orice departament artistic dintr-un studio de jocuri sunt năucitoare, chiar şi într-un domeniu în care, în teorie, se presupune că singura calitate de care ai nevoie este talentul. De fapt, acest talent este responsabil de mai puţin de 1% din procesul de creaţie, controlat masiv de producători, manageri de proiect şi designeri (în cel mai bun caz, lista se opreşte aici). Dar acest gram de talent, combinat cu o cantitate masivă de pasiune pentru domeniu, poate duce la ceea ce orice gamer visează, şi anume la un joc excelent.



Încă din primele zile petrecute în industrie am fost şocată de ceea ce înseamnă arta dintr-un joc. La prima şedinţă cu şefii departamentelor de 2D şi 3D, am auzit atâtea noţiuni noi încât am crezut că am ajuns într-o ţară străină. Shadere, FoV, DoF, biasare, mapare, LoD-uri (level of detail), oase (!), sky map-uri, fog volumetric şi altele m-au băgat într-o ceaţă din care am reuşit să scot puţin capul abia după câteva luni. Deci sarcina la care mă înham în această lună nu este uşoară – experienţa de artist vizual într-un studio de jocuri nu poate fi transmisă în câteva pagini. Aşa că înainte să mă apuc să dau câteva detalii, vreau să precizez că cel mai bun profesor în acest domeniu este practica, de preferat într-un mediu asociat. Cu alte cuvinte, oricâte cărţi vei citi, oricâte forumuri vei accesa şi oricât te vei chinui la portofoliul propriu (muncă de altfel bine investită), în departamentul artistic al unui studio de jocuri vei învăţa într-o lună cât oriunde altundeva într-un… ei bine, nu cred că există nici măcar termene de comparaţie.

Înainte de început

Pentru a prezenta ceea ce înseamnă un departament artistic dintr-un studio de jocuri, cel mai bine ar fi să începem cu aşa-numitele asset-uri ale unui joc în sine. Gândeşte-te un moment la jocul tău preferat şi apoi încearcă să enumeri câte elemente vizuale (2D, 3D, FX-uri şi animaţii) ai observat într-un minut. Dacă joci un RPG – să spunem, Morrowind – cu siguranţă te afli undeva în lume, în natură, într-un oraş sau chiar într-o locuinţă. Dacă te mai şi plimbi în acest minut, o grămadă de chestii ţi se vor desfăşura în faţa ochilor, prin intermediul unui avatar şi el în continuă mişcare. Dacă te mai şi iei la hartă cu vreun NPC sau vreun mob, lucrurile deja devin explozive. Şi dacă mai şi câştigi bătălia, îţi îmbogăţeşti rucsacul virtual şi cu nişte obiecte. Oricare alt joc vine cu propriul set de minunăţii vizuale care, în limbaj „industrial", se numesc asset-uri vizuale – adică toate elementele „digital palpabile" care compun un joc. Spun vizuale, pentru că există şi alt fel de asset-uri, cum ar fi cele de sunet.

Asset-urile vizuale se împart în două categorii: 2D şi 3D. Asset-urile 2D se compun din tot ceea ce poate fi admirat sau desfăşurat pe o suprafaţă bidimensională. Există asset-uri 2D „clasice", cum ar fi elemente de interfaţă (loading screen-uri, meniuri, jurnale, manuale, hărţi etc.), precum şi elemente 2D mai puţin „clasice", cum ar fi texturile care ulterior se mulează pe suprafeţe 3D, dar care, desfăşurate, arată ca nişte desene cel puţin ciudate, dacă nu de-a dreptul nenaturale. În ceea ce priveşte asset-urile 3D, acestea constituie tot ceea ce poate fi numit model într-un joc. De la păduri şi până la pălăria comandantului tău de oaste, acestea sunt „sculptate" cu unelte digitale în mai multe versiuni care vor fi afişate în diverse ocazii. Poate că noţiunea de poligon este familiară multora dintre voi. Acest poligon este celula care compune un model 3D şi care, cu cât este mai fină – şi deci, disponibilă în cantitate mai mare – cu atât mai mult asigură un model mai fidel, mai natural, mai puţin colţuros. Acelaşi poligon este şi elementul principal care îţi pune placa video şi procesorul la treabă. Modelele însă au nevoie şi de viaţă pentru a putea interacţiona cu sau prin intermediul lor. Viaţa modelelor se traduce prin animaţii, care sunt în esenţă regizări de mişcare mulate pe aşa-numitele oase ale unei entităţi. Oasele (bones) sunt segmente definite din interiorul unui model care primesc proprietăţi de mobilitate şi pe care se pot aplica proprietăţile fizice ale mediului în care va exista. Mult similar cu un schelet din viaţa reală, oasele unui model se leagă unele de altele pentru a crea o mişcare în prealabil regizată cu măiestrie de un artist 3D specializat în animaţii. Efectele speciale, denumite în termeni „academici" FX-uri vizuale, sunt o categorie aparte şi sunt acele elemente „volatile" din cadrul unui joc. Explozii, fulgere, ploi torenţiale, coliziuni care se lasă cu dezmembrări ale obiectelor în mii de fragmente, vrăji, atacuri speciale sau highlight-uri temporare la clicul de mouse – toate sunt FX-uri create de artişti specializaţi pe acest subdomeniu al artei dintr-un joc.

Dată fiind descrierea de mai sus, este cazul să pun puţin în perspectivă şi volumul de lucru al departamentelor 2D şi 3D din cadrul unui studio de jocuri. Probabil că ai auzit deja că dezvoltarea unui joc sau altul a durat 1, 2, 3, 4 sau chiar mai mulţi ani şi că la el au lucrat sute sau, în cazuri rare, mii de persoane. Ce ar putea face o echipă atât de numeroasă într-un timp care la prima vedere pare atât de mare? În definitiv, cât de multe poţi desena şi modela în câţiva ani de zile, mai ales dacă ai deja mâna formată în acest domeniu? Ei bine, chiar şi cele mai sărace jocuri dispun de câteva mii de asset-uri, fiecare dintre ele fiind lucrate cu atenţie la detaliu şi multe dintre ele suferind numeroase refaceri pe parcursul proiectului. În mod tipic, fiecare proiect (joc) începe cu o evaluare a efortului artistic şi cu o listare preliminară a tuturor asset-urilor de care va fi nevoie. Tot în mod tipic, această evaluare iniţială nu se dovedeşte niciodată completă şi, adesea, asset-uri care se estimau a fi create într-un timp scurt (de exemplu, fiindcă se bazează pe asset-uri deja existente deţinute de studio) necesită recrearea lor de la zero.

Două dimensiuni

Un artist este un artist, indiferent de industria în care lucrează. Bazele artei vizuale sunt aceleaşi de mulţi ani şi se referă la cromatică, proporţii, umbre şi lumină, tehnici de desen şi multe altele – în esenţă, tot ceea ce te poate învăţa o şcoală de artă. Studiile în sine nu sunt o necesitate pentru a putea obţine un job ca artist 2D în industria jocurilor, însă cunoştinţele de artă sunt.

Acestea fiind spuse, deşi în industrie încă se mai practică arta clasică a desenului cu creionul, pe hârtie, orice artist trebuie să îşi transpună munca într-o versiune digitală. Alături de clasicul creion, unealta de bază a artistului 2D este tableta grafică, ce îi permite să deseneze direct în aplicaţia folosită de studioul la care este angajat.

În ceea ce priveşte aplicaţiile folosite, deşi Photoshop pare a fi un standard (şi este un software pe care ar fi foarte bine să îl cunoşti în detaliu), nu există o listă universal aprobată – fiecare studio cumpără licenţe pentru aplicaţiile alese sau poate folosi chiar unelte dezvoltate intern. Toate însă se bazează pe grafică vectorială sau rasterizată, noţiuni pe care nu le voi explica aici, dar pe care este necesar să le înţelegi.

În industria jocurilor există multe feluri de artişti 2D, categorisiţi adesea după reguli alese de studio. Munca în sine variază de la concepte şi până la texturi, de la crearea de butoane şi până la desenarea garderobei digitale a unui model. Unele studiouri îşi ţin toţi artiştii 2D împreună şi nu fac o diferenţiere, în vreme ce alte studiouri au departament de concept art, de texturare, departament cinematic sau specializat pe interfaţa jocului sau chiar departament specializat pe asset-urile care creează lumea (environment artists). Uneori, până şi linia dintre 2D şi 3D nu mai este clară, căci multe persoane cu aceste specializări au calităţi şi cunoştinţe comune.

Deseori, la începutul unui proiect, munca departamentului 2D poate porni de la unele idei generale, care se ştie cu certitudine că vor exista într-un joc. Bunăoară, orice joc are un meniu din care jucătorul îşi poate, în funcţie de gen, crea un avatar, selecta o campanie, determina o nouă sesiune sau salva sesiunea curentă. Meniul este cel cu care jucătorul va avea un prim contact cu acest joc şi, pe lângă uşurinţa de utilizare, estetica lui trebuie să fie extrem de plăcută pentru a asigura jucătorul că a făcut o alegere bună. Meniul adesea dă tonul jocului şi spune multe despre implicarea echipei pentru a face experienţa jucătorului intuitivă. De aceea, foarte des la începutul unui proiect, departamentul 2D este ocupat să creeze numeroase concepte pentru acest meniu. De fapt, pe tot parcursul proiectului, echipa 2D este constant responsabilă de crearea aşa-numitelor mock-up-uri, concepte care ilustrează o mecanică sau alta a jocului. Este o muncă „de chinez" fiindcă, pe lângă foarte multă creativitate limitată major de cerinţele managerului, designerului şi ale publisher-ului, este necesară o



Despre texturare

Texturarea sau texture mapping este în esenţă „colorarea" unui model 3D sau, mai precis, aplicarea unei imagini bitmap sau rasterizate pe suprafaţa tridimensională (compusă din mii de suprafeţe bi-dimensionale) a unui model.
Procesul poate fi uşor înţeles dacă te gândeşti la învelirea unui obiect cu un material. Ceea ce vezi pe ecran este rezultatul unui proces numit texture filtering, o formă de interpolare prin care se determină culoarea unui pixel pe baza culorii vecinilor. În jocuri, alături de culoarea în sine, pe un model se aplică mai multe texturi (multitexturing), care definesc şi tipul materialului, precum şi modul în care acesta trebuie să arate în lume.

Spre exemplu, o textură de lumină (light map texturing) defineşte modalitatea de iluminare a unei suprafeţe fără a calcula proiecţia sursei de lumină din lumea jocului pe obiect. Bump mapping este o altă modalitate de texturare care defineşte practic relieful unui material, fără a-i modifica geometria.
În fine, displacement mapping se foloseşte tot de bitmap-uri, dar modifică geometria obiectului, fiind o tehnică folosită major în crearea de peisaje (munţi, dealuri). În mod uzual, pentru fiecare obiect din joc sunt create mai multe texturi, fiecare fiind folosite în combinaţii sau în anumite condiţii şi pentru a obţine un anumit efect.











doză foarte serioasă de răbdare. Însă este şi o muncă deosebit de importantă, fiindcă acele mock-up-uri care vor capta atenţia omului cu bani şi care, deci, vor primi aprobare, vor ilustra exact cerinţele ce se vor regăsi în joc. De ceea ce desenează acel artist depinde o întreagă echipă, care apoi va crea suportul programatic şi toate asset-urile implicate, care se compun din modele, texturi, efecte speciale şi aşa mai departe.

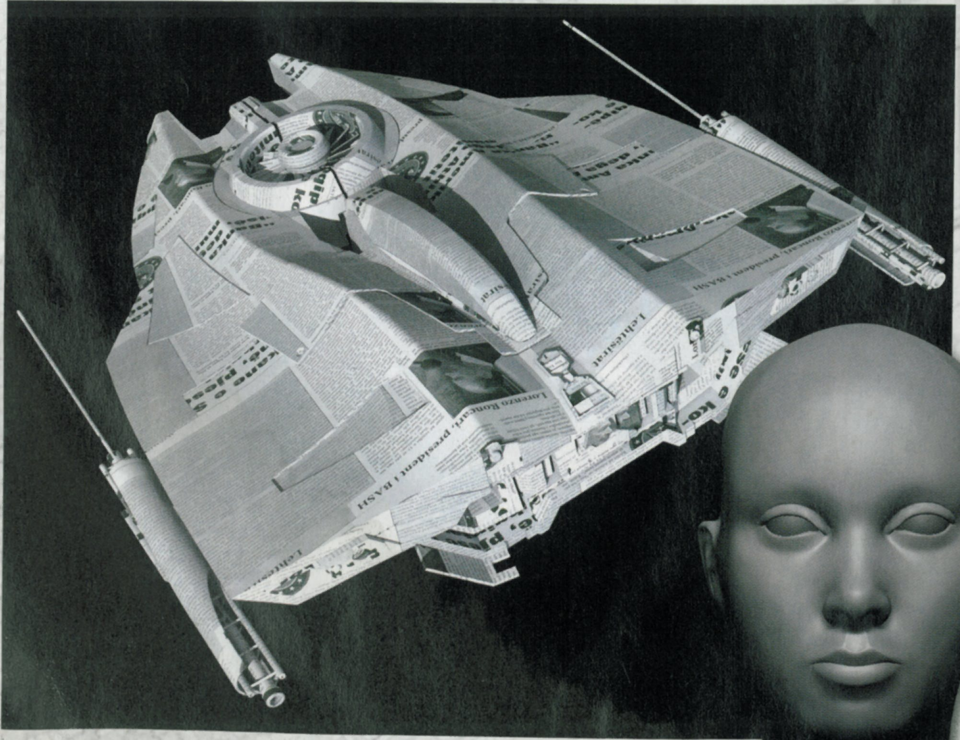
Desigur, un mock-up reprezintă, mai mult decât orice, un demo a ceea ce urmează să fie jocul şi de aceea trebuie să fie foarte fidel în ceea ce priveşte jocul în sine. Un concept, în schimb, reprezintă un desen pe baza căruia echipa de modelatori va crea asset-ul ilustrat „în creion". Conceptele însă pot ulterior ajunge să genereze alte asset-uri, cum ar fi materialele promoţionale pentru acel joc sau chiar imaginile afişate jucătorului în timpul încărcării jocului (loading screens).

Pe măsură ce proiectul capătă o formă mai bine definită, departamentul 2D poate începe să îşi evalueze munca. Se fac estimări în ceea ce priveşte nivelurile jocului, personajele principale, obiectele cu care acestea vor interacţiona, obiectele cu care nu vor interacţiona, nivelurile jocului, modul în care acestea vor trebui să arate şi aşa mai departe. Dacă la începutul proiectului departamentul 2D este probabil cel mai activ, fiind responsabil de toate conceptele şi mock-up-urile folosite la plănuirea jocului, în stadiul în care începe producţia, munca celor mai mulţi artişti 2D depinde foarte mult de cea a departamentului 3D (care creează modelele ce urmează a fi texturate), a programării care dezvoltă suportul pentru toate meniurile şi elementele de interfaţă şi a designului de nivel, care va pune toate asset-urile laolaltă. Artiştii 2D primesc specificaţii de la toate departamentele implicate, începând cu game designul şi adesea terminând cu marketingul pentru elementele artistice folosite la împachetarea şi promovarea jocului.

Trei dimensiuni

Dacă departamentul 2D este echivalentul pictorilor din industria jocurilor, 3D-ul este echivalentul sculptorilor, dar în aceeaşi măsură şi al regizorilor, fiindcă alături de „sculptarea" modelelor din joc, acesta se ocupă şi de animarea lor în univers.

Şi tot ca în cazul 2D-ului, artiştii 3D au o pregătire tipică sculpturii, cei mai mulţi dintre oamenii care au ales o astfel de carieră având cunoştinţe de artă, medicină sau biologie, precum şi adesea de arhitectură (deşi acest domeniu poate beneficia de cunoştinţe foarte variate, în funcţie de ceea ce vrei să modelezi). Foarte mulţi artişti 3D sunt şi buni desenatori, însă alături de o profundă înţelegere a proporţiilor şi a esteticii modelelor create, ei le imprimă şi mişcare. Tableta grafică este şi în cazul departamentului 3D o unealtă de bază, iar în ceea ce priveşte software-ul folosit, şi acesta variază în funcţie de necesităţile studioului, putând fi o suită bine-cunoscută precum 3ds Max, zBrush sau Maya, ori unelte dezvoltate intern. Oricare dintre suitele 3D disponibile pe piaţă sunt un pas bun de început pentru un aspirant în această carieră. Problema este că majoritatea acestor suite sunt foarte scumpe, dar dacă te interesează domeniul, poţi apela la un pachet gratuit, cum ar fi Google SketchUp sau Blender.



Oricât de naturale pot părea modelele dintr-un joc, acestea sunt compuse dintr-o serie de puncte în spaţiu unite prin linii – în sine formând o colecţie de poligoane. Cu cât modelul este împărţit în mai multe poligoane, cu atât acesta este redat mai fin într-un joc, dezavantajul fiind cerinţele hardware mai ridicate pentru a procesa un volum mult mai mare de date. Modelele poligonale se compun din aşa-numitele mesh-uri, a căror bază constă în vertex-uri sau puncte într-un spaţiu 3D. Două puncte conectate formează o muchie, în vreme ce trei puncte conectate formează cel mai simplu poligon, şi anume un triunghi.



Orice obiect dintr-un joc constituie un model 3D, însă un singur obiect poate fi creat în mai multe versiuni, diferenţiate de numărul de poligoane din care se compun. De exemplu, dacă se ştie că jucătorul nu va putea ajunge niciodată aproape de un obiect 3D situat în lume, deci nu îl va putea observa decât din depărtare, acesta va fi creat în mod economic, din mult mai puţine poligoane, necesitând astfel mult mai puţină putere de procesare. Cele mai fine modele dintr-un joc sunt adesea numite „high poly", în vreme ce modele rudimentare sunt numite „low poly".

Nu numai în cadrul universului dintr-un joc pot fi regăsite modelele 3D. Standardele din ce în ce mai ridicate ale industriei tind să ceară acum şi interfeţe, meniuri şi efecte speciale care au la bază modele 3D mai mult sau mai puţin complexe.

Modelele 3D pot fi statice (nu se mişcă niciodată în cadrul universului) sau animate. Orice avatar este un model 3D animat care ştie să alerge atunci când tu apeşi, de exemplu, W, să se lupte când îndrepţi mouse-ul către un inamic sau să interacţioneze cu mediul atunci când tu faci o anumită interacţiune. Animaţiile modelelor 3D au la bază conceptul de oase (bones), care sunt o reprezentare mult simplificată a unui schelet. Pentru modelele care au corespondenţă în viaţa reală, acest schelet este fidel unui om sau animal. Oasele sunt interconectate şi, adesea, artistul 3D regizează de mână, mişcare cu mişcare, comportamentul unui model. Cu cât un model este capabil să facă un număr mai mare de mişcări, cu atât scheletul acestuia este compus din mai multe oase – care însă cer şi ele putere de procesare.

Pe baza descrierii de mai sus, este simplu de imaginat că şi departamentul 3D poate fi compus din mai multe echipe, şi anume de modelatori (sculptori) şi animatori, respectiv dintr-un anumit tip de modelatori (cum ar fi de personaje, de obiecte, de „peisaj") şi un anumit tip de animatori (cum ar fi cei specializaţi în modelarea de personaje umane, de feţe sau a personajelor care aduc mai puţin cu forma umană). În plus, artiştii 3D pot fi împărţiţi şi în funcţie de tipul de muncă depus – există artişti specializaţi în animaţie cinematică, destinată filmelor de prezentare sau cut-scene-urilor.

Ca oricine din echipă, artiştii 3D colaborează, alături de designeri, atât cu departamentul 2D, care este responsabil de colorarea modelelor, cât şi cu programarea, care defineşte cum, când şi în ce context sunt folosite anumite modele şi animaţii. Acestea din urmă pot avea o grămadă de variabile care sunt sau nu controlate de cod, cum ar fi orientarea sau viteza, mişcarea unui model fiind adesea compusă dintr-o serie de animaţii care sunt mixate (blend) pentru a genera un comportament continuu şi natural.

Restul de magie

Departamentele 2D şi 3D, alături de programare, sunt responsabile doar pentru o parte din „magie" – e drept, o parte consistentă – la care se adaugă efectele speciale şi sunetul, toate coordinate de către game designeri, manageri şi eventual publisher-i. Efectele speciale – adică tot ce este „volatil" în lumea jocului, cum ar fi exploziile, elementele care simulează vremea, picăturile de apă, magiile sau efectele care evidenţiază o acţiune din joc – sunt adesea create de departamente separate care lucrează atât cu modele, cât şi cu elemente 2D, la care se poate adăuga sunetul. Despre asta însă, precum şi despre asset-urile de sunet vei afla în numărul viitor.

■ Lara

Low poly, high poly, sculpt şi rendering



Modelele 3D reprezentate într-un joc sunt adesea create în mai multe versiuni care vor fi utilizate în anumite situaţii, pentru a „salva" capacitatea de procesare a calculatorului (şi o consolă este tot un calculator) şi pentru a permite un frame-rate decent. Astfel, modelele low poly sunt reprezentările cu cele mai puţine poligoane, în vreme ce modelele high poly sunt cele rafinate, disponibile în situaţii în care jucătorul are nevoie să vadă un model optimizat (cum ar fi etapa de personalizare a avatarului). În procesul de creare a unui model 3D, o etapă specială este cea de sculpt, care este întocmai „sculptarea" fidelă a modelului, etapa de rafinare. Un ecran însă este un mediu 2D - şi pentru a „vedea" un model 3D intervine procesul de renderizare – convertirea modelelor în imagini 2D cu efecte fotorealiste. Orice model este renderizat în timp real, adică procesat şi afişat în ceea ce se numeşte frame-uri pe secundă. Un joc care are la un moment dat 30 de fps-uri înseamnă că afişează 30 de imagini 2D statice într-o secundă.



ARMAGEDDON EMPIRES

Cocktail Post-apocaliptic

Acum două luni jucam şi vă povesteam despre un boardgame pe suport electronic de la Cryptic Comet, pe numele lui Solium Infernum. Luna aceasta am luat în vizor (a se citi „mi-a zis Cioli despre") fratele lui mai bătrân, Armageddon Empires, făcut de aceiaşi oameni.

Jocul este un omagiu adus scenariilor post-apocaliptice. Cândva în anul 2025, umanitatea intră în contact cu două specii extraterestre: The Machine Empire şi the Xenopods care sunt cyloni, respectiv alieni. Bla, bla, war never changes, bombe nucleare, Pământul e transformat într-o planetă aridă şi lucrurile se calmează pe parcursul a mulţi-mulţi ani. Dar în viitorul îndepărtat şi întunecat există doar război. Aţi ghicit, una din influenţele majore ale jocului e Warhammer 40 000.

Avem cele patru facţiuni: Empire of Man, care sunt supravieţuitorii omenirii, uniţi şi loiali unui singur Împărat, Machine Empire, care sunt tipica rasă de roboţi avansaţi şi cyborgi, Xenopods sunt extratereştri specializaţi pe manipulare genetică şi League of Free Mutants sunt experimentele emancipate ale acestora. Se mută principiul de bază al Warhammer-ului într-un univers Madmaxian şi avem un joc.



All my base are belong to me

Collectible JPEG Game

Printr-o întorsătură destul de interesantă, fiecare jucător are clădirile şi unităţile pe care le poate crea într-un deck construit înaintea jocului. Deck-ul se construieşte pe baza unui sistem de puncte. La începutul jocului, se decide numărul maxim de puncte alocat construirii deck-ului şi acesta poate fi ales din listă. Fiecare unitate sau clădire poate avea maximum 5 copii în deck în afară de baza principală şi de eroi, care sunt limitaţi la câte o copie.
Pe lângă acestea, se mai pot plasa în deck un număr de hexagoane cu resurse care pot fi aşezate pe hartă aproape de baza principală (Empire of Man are un hexagon cu numele Vault 13).

Cam toate deciziile jocului se fac pe baza unor aruncări de zaruri cu 6 feţe, dar dintre care 3 vor avea un simbol, iar 3 vor fi goale. Astfel fiecare zar are 50% şanse de a arăta un succes. Numărul zarurilor devine cel mai important. La începutul unui joc nou, fiecare participant va arunca un număr de zaruri. Cel care are cele mai multe succese va pune primul hexagon, iar restul se desfăşoară în ordine. După ce fiecare jucător şi-a aşezat hexagoanele pe hartă cum doreşte, îşi poate amplasa baza principală pe unul din ele.

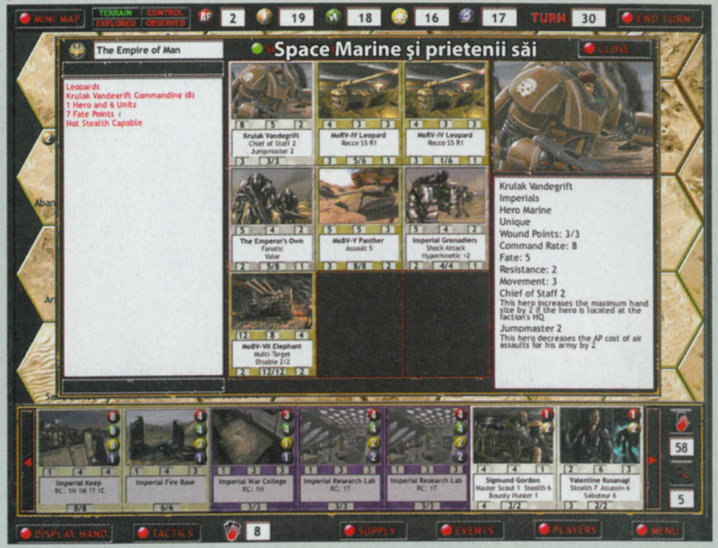
Bogăţiile deşertului terran

Să vorbesc puţin despre sistemul de resurse înainte să intrăm în pâine (nu, pâinea nu e o resursă în acest joc). Fiecare hexagon de pe hartă, pe lângă cele amplasate la început, poate să conţină un număr de resurse care se împart în patru categorii: Oameni, Energie, Materiale şi Tehnologie. Baza principală va extrage câte

BOARD GAMES



Sarmisegetuza 3000



Space Marine şi prietenii săi

una din fiecare resursă. Orice resurse rămase neexploatate se extrag prin mai multe metode: facilităţi ataşate unei baze (avantajul fiind că sunt mai bine fortificate) sau colectoare construite de unităţile capabile, al căror avantaj e că nu necesită o carte pentru aceasta şi sunt în general mai ieftine, dar mult mai vulnerabile.



Ce se întâmplă când te zgârceşti la zaruri

La începutul unei ture, jucătorii vor primi toate resursele exploatate. Ceea ce ne aduce la...

Tura de joc

Fiecare tură începe cu un roll pentru iniţiativă pentru a decide cine începe. Implicit, fiecare jucător are trei zaruri, dar plătind resurse se pot cumpăra până la zece. Scopul e evident: Cu cât mai multe bilete cumpărate, cu atât mai multe şanse de câştig.

Nu există faze într-o tură. Acţiunile se pot face în ce ordine şi în ce număr vrea jucătorul, în limita a şase resurse. „Dar Paul, zeu al boardgame-urilor, ai spus că sunt doar patru resurse!" veţi striga. Da. Patru resurse exploatabile. La aceasta mai adăugăm numărul de cărţi din mână (maximul standard e de opt) care determină ce clădiri şi ce unităţi putem construi şi Action Points. Prietenii noştri din orice turn based strategy.
Vrei să construieşti o unitate? Te costă action points. Vrei să muţi o armată pe hartă? Sari cu AP-ul. Vrei să tragi o carte? AP, plix!

Logistica e cea mai interesantă la acest joc. Armata e unitatea de bază. Orice soldat sau tanc creat intră în garnizoană la baza la care a fost făcut.
Pentru a-l muta pe hartă, trebuie creată o armată, denumită cum vrem noi (cu un cost de Action Points) şi mutate unităţile în ea.

Aici intră în discuţie command rating-ul, care e o caracteristică centrală a unei armate. În general, cam toate unităţile au command rating de 2, ceea ce înseamnă că se pot plimba în perechi pe hartă.
Aici intervin eroii. Aceştia au propriul command rating şi pot purta cu ei mai multe unităţi, asta pe lângă abilităţile speciale şi savoarea pe care o dau jocului. Sunt de mai multe tipuri, dar nu voi intra în detalii, voi menţiona doar că „Asasin" e unul din ele. Tot eroii sunt printre puţinele unităţi care pot construi clădiri.
Adică pentru a juca o carte de structură, eroul trebuie să fie prezent în hexagon.

O armată cu mai multe unităţi decât command rating va suferi penalizări incrementale la atac şi apărare, deci eroii sunt o resursă destul de importantă şi rară, dat fiind că trebuie traşi din deck.

O altă caracteristică importantă pentru tactică e supply-ul. Fiecare clădire importantă: fort, outpost sau HQ dă un supply range în care armata se poate plimba nestingherită. Dacă supply-ul e întrerupt sau armata iese din range, aceasta va suferi penalizări.

War... war never changes

Prin care vreau să înţelegeţi că tot cu zarurile mai sus menţionate se face în cel mai simplu şi pur stil Risk. Zarurile de atac ale atacatorului contra zarurilor de apărare ale atacatului. Se numără succesele, iar diferenţa dintre ele, dacă e de partea atacatorului, va fi aplicată ca damage. Simplu ca bună-ziua.

Dar!

Există fate points, care sunt o caracteristică a unor unităţi şi eroi. Acestea permit repetarea unor roll-uri de zar care nu au avut succes, deşi acestea trebuie folosite cu cap. Mai sunt nişte cărţi tactice care pot schimba rezultatul unei lupte, dar pot fi create doar de eroi tacticieni (sau găsite prin wasteland).

Şi desigur contează foarte mult abilităţile speciale ale fiecărei unităţi şi cum ne putem folosi de ele, precum şi aranjamentul unităţilor pe câmpul de luptă.

Scopul final al unui joc e de a distruge oponentul cucerindu-i baza principală. Desigur, vă puteţi exersa mâna şi cu independenţii de prin deşert care pot ori să se lupte cu voi, ori să se alieze gratis sau „pă bani". Bonus avem un cameo al unui anume războinic cu o mască de hochei pe numele său Humungus.

We have the technology!

Pe partea tehnică, am doar cuvinte de laudă. Dacă la Solium Infernum mă plângeam că e gri şi monoton, aici absolut totul e frumos desenat. Artwork-urile de pe cărţi sunt mari şi detaliate. Nu se ruşinează deloc cu influenţele lor (Doamne, câţi eroi de la Empire arată ca Space Marines). Chiar şi harta deşertului arată bine în imensitatea ei maro. Măcar face un efort să arate a deşert şi nu a carton gri. Mă uit la tine, Solium!

Muzica e mai mult decât adecvată. Are aerul acela militar hollywoodian în momentele în care trebuie, sună a Heroes când explorezi şi aş putea să jur că îmi aminteşte foarte mult de Outpost 1 în timpul scenelor de combat.

O ultimă chichiţă de care o să mă leg e AI-ul. Nu o să mă plâng de el, se comportă exemplar. Ştie exact cum şi când să cheltuiască resurse şi ni se promite cu mâna pe inimă că nu trişează. Îmi amintesc că o dată a venit la mine un asasin, mi-a omorât un erou şi a fugit iute. Am petrecut următoarele 5 ture urmărindu-l prin deşert şi înjurându-l de mamă. De ce mă plâng însă e că este singurul oponent posibil. Jocul nu are multiplayer şi asta îl doare foarte mult din păcate.
În orice caz, faptul că în ciuda acestui element reuşeşte să-mi reţină atenţia şi după ce termin de scris aceste rânduri îl face OK în ochii mei. ■

Paul Policarp



Lupi contra tancuri. Pariez pe tancuri



Disney EPIC MICKEY



No more Mr. Mice Guy!

GEN PLATFORM **PRODUCĂTOR** JUNCTION POINT STUDIOS **DISTRIBUITOR** DISNEY INTERACTIVE STUDIOS/BUENA VISTA **LANSARE** 16 SEPTEMBRIE 2010 **PLATFORME** WII

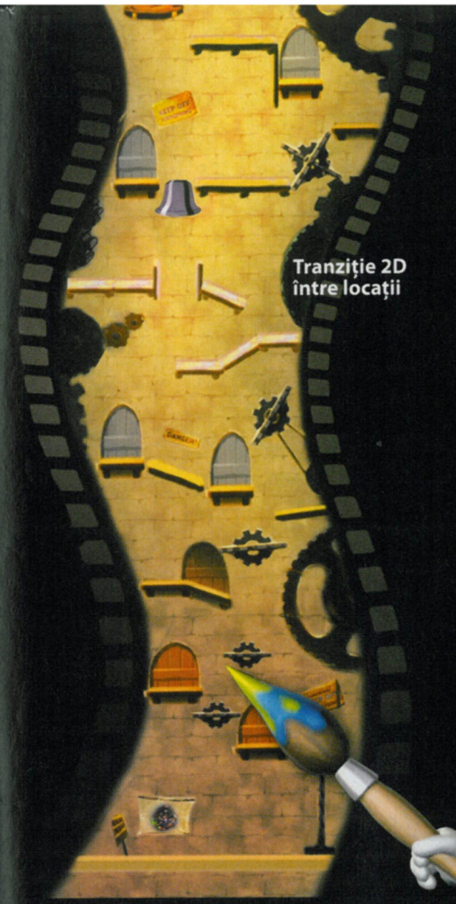
Se pare că istoria recentă n-a fost prea bună cu bătrânul Mickey. Altfel nu-mi explic de ce Walt Disney Company face un efort să-l rebranduiască (ce mai expresie), abolindu-i imaginea de copchil cuminte, de treabă şi arătând publicului o latură mai întunecată a personalităţii lui. Într-un fel, îi înţeleg şi mă bucur, fiindcă personal Mickey Mouse mi s-a părut unul dintre cele mai insipide personaje care au existat vreodată şi l-am ocolit dintotdeauna. Mai interesant însă decât ideea că se face un joc cu Mickey este faptul că-l dezvoltă Junction Point Studios. Hai, nu vă uitaţi cruciş. Treaba este că aceste studiouri anonime sunt pline de neanonimi. Adică indivizi care au lucrat la Ion Storm şi Looking Glass, Valve, Eidos. Deus Ex, Thief, System Shock, Half-Life, mărunţişuri d-astea monumentale. Vă dau şi două nume: Warren Spector şi Art Min. Ştiu, şi eu am făcut ochii cât cepele când am constatat că indivizii au luat-o razna şi s-au lăsat preluaţi de Disney pentru a face un joc cu şi despre Mickey. La prima vedere, pare cam trist. Să nu fim însă cârcotaşi şi mai bine hai să vedem despre ce e vorba de fapt, mai ales că Spector colaborează şi cu Pixar la acest proiect.



Cu roboţii ăştia nu-i de glumă!

În mintea copiilor?

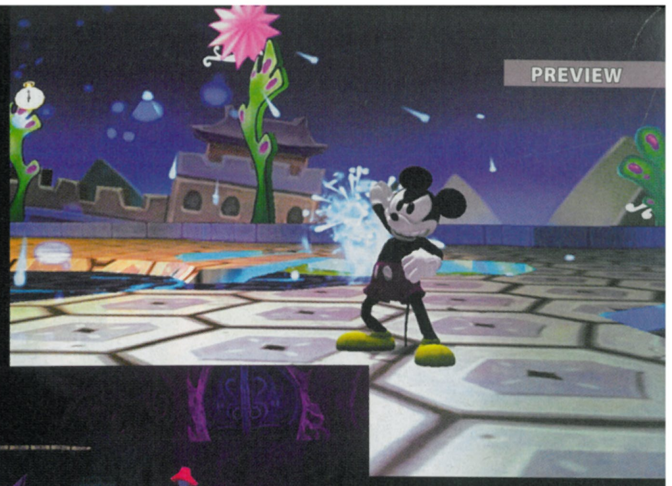
Povestea începe cu un vrăjitor (a se citi animator), pe nume Yen Sid. Poate-l mai ştiţi din Fantasia, unde Mickey era ucenicul său. Ei bine, acesta a creat o lume fantastică pe hârtie, numită Pustiul Desenelor Animate (Cartoon Wasteland), unde şi-au găsit adăpost toate creaţiile sale uitate sau respinse. Lumea se află într-un model complicat, pe o masă, şi putea fi accesată cu ajutorul unei oglinzi. Aici intră în scenă Mickey care, păşind printr-o oglindă din propria casă, se trezeşte în atelierul lui Yen Sid şi, văzând modelul, aşteaptă o ocazie de a-l studia pe îndelete cât timp vrăjitorul este plecat. La întoarcerea acestuia, Mickey varsă vopsea şi diluant pe model înainte de a o şterge şoriceşte din peisaj.



Tranziţie 2D între locaţii

Numai că accidentul reuşeşte să creeze o fiinţă numită Phantom Blot, cu apucături de dictator, care încearcă să preia controlul asupra Pustiului din mâinile vrăjitorului şi ale fratelui vitreg al lui Mickey, Oswald the Lucky Rabbit, dacă-l ştiţi. După o luptă aprigă, locuitorii sunt copleşiţi, iar lumea lor se transformă într-o variantă întunecată (Evil Twin) a ei înseşi; Oswald este forţat să se ascundă. După ceva ani, timp în care Mickey uitase de boacănă, oglinda din casă prinde viaţă şi-l transportă în Cartoon Wasteland. Acolo, aproape toţi îi sunt duşmani. Oswald vrea să-l distrugă, cuprins fiind de gelozie pe succesul şoricelului.

Mad Doctor şi Blot produc pe bandă rulantă roboţei (Beetleworx), care constau în diverse combinaţii de personaje din desenele animate Disney şi chiar un fel de prieteni de umplutură pentru Oswald, variante zombificate şi robotice ale prietenilor lui Mickey. Aşa se face că bietul şoricel, înarmat cu o pensulă magică, pe care apucase s-o aducă în Pustiu, trebuie să rezolve situaţia.





Platform RPG?!

Aşa cum ar fi de aşteptat, veţi avea de-a face cu un platform. Dar nu unul clasic, ci unul cu elemente de RPG, în care vă puteţi trasa singuri drumul prin niveluri. Fie că desenaţi un pod, ştergeţi un inamic cu diluant sau îi desenaţi accesorii pentru a vi-l face prieten (fiindcă unii inamici pot fi eliminaţi ca ameninţare în multe feluri, inclusiv aducându-i în propria tabără), veţi folosi arma principală, pensula magică. Rezervele de vopsea şi diluant sunt limitate, însă se regenerează în timp, precum mana în Diablo şi puteţi găsi şi poţiuni pentru restaurări instantanee. În funcţie de acţiunile pe care le întreprindeţi, Mickey poate tinde spre statutul de erou sau, dimpotrivă, de tiran, graţie unui sistem de moralitate similar cu cel din Fable sau Black&White, unde şi aspectul personajului se schimbă pentru a-i reflecta natura bună sau rea. Pe parcurs, veţi găsi schiţe, pe care le puteţi transforma în obiecte cu puteri speciale. Cum ar fi un orologiu, care vă permite să manipulaţi timpul sau un televizor care distrage atenţia inamicilor. Lucru bun, mai ales că fiinţele robotice sunt imune la vopsea şi diluant şi trebuie abordate diferit, cu viclenie şi ingeniozitate. Interesant este că, pentru a călători între diverse zone din Wasteland, Mickey va trece prin niveluri bidimensionale, side-scrollere clasice, cu tematica împrumutată din diverse şi celebre scurt metraje cu Mickey. Fain!



Speranţa moare ultima

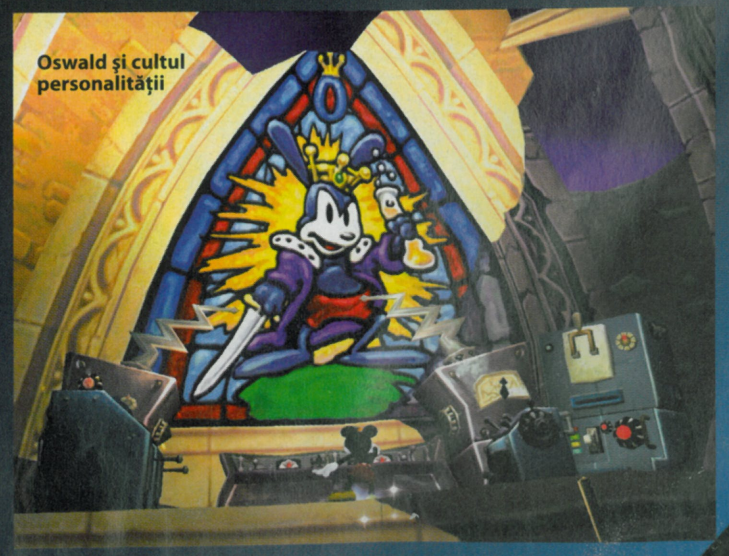
Cu toate că am văzut o grămadă de jocuri pentru Wii cu premise interesante ducându-se de râpă, prin execuţia mediocră şi uneori execrabilă, pentru Epic Mickey am alte aşteptări. Fiindcă oamenii din spatele lui înseamnă ceva şi, uniţi de un efort general de relansare a imaginii şoricelului, e foarte probabil să reuşească o scamatorie grozavă cu acest joc. Ştiţi, iniţial, Spector şi studiourile Junction Point intenţionau să lanseze jocul pe X360, PS3 şi PC. Dar, când s-a pus problema Wii-ului, Warren a fost de părere că nu-l pot face simultan şi pentru o platformă atât de diferită, care necesită o abordare specifică. Aşa că, la propunerea lui Graham Hopper (Disney), le-au lăsat baltă şi s-au concentrat exclusiv pe Wii. O mişcare bună, dacă mă întrebaţi pe mine, fiindcă publicul ţintă pentru Disney şi Pixar este mult mai probabil să deţină aşa ceva. În plus, dacă mă gândesc că mai e puţin până se lansează pe piaţă sistemele de control prin mişcare pentru PS3 (oricum, încă nu văd excelentul Ratchett & Clank depăşit de vreun Disney) şi Xbox360, un succes ar putea garanta nişte portări interesante şi pentru acestea. Ca şi pentru DS.

Pe PC însă, nu văd cum ar mai putea ajunge vreodată. În tot cazul, vom vedea prin toamnă cum se prezintă treaba, iar timpul ne va spune dacă Epic Mickey, plănuit ca o trilogie, a fost sau nu o idee bună.

■ **Caleb**



Taci băi soprano, că nu mă pot concentra!



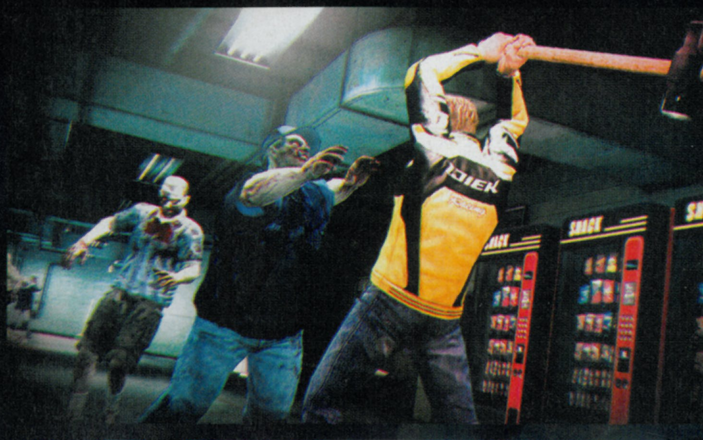
Oswald şi cultul personalităţii

DEADRISING 2

House of the Rising Dead

GEN ACTION **PRODUCĂTOR** BLUE CASTLE GAMES
DISTRIBUITOR CAPCOM **LANSARE** 3 SEPTEMBRIE 2010
ON-LINE DEADRISING2.COM **PLATFORME** PC, X360 PS3

Când am vizionat Dawn of the Dead, acum mulți ani, microbul ZF-ului (adică ficțiunea cu zombie) m-a prins mai rapid decât i-ar lua unui slăbănog cu sistemul imunitar la pământ să se transforme în zombie. De-a lungul timpului, s-ar putea spune că am ajuns un mic expert în orice ține de neviață. Dați-mi un mall și vi-l curăț de zombie într-o clipită. Știați că există cel puțin 100 de moduri în care poate fi gătit un creier? În fine, marea mea nemulțumire a fost că n-am apucat să butonez Dead Rising la vremea lui, mai ales că a dispărut fără urmă din redacție, iar eu am rămas doar cu amintirea unui Kimo care râdea ca un dement în timp ce fugărea un cetățean cam palid cu o mașină de tuns iarba. Drept urmare, mi-am pus speranțele în Marele Doi și nu mică mi-a fost mirarea când Capcom a decis că ar putea scoate un bănuț în plus dacă ar lansa și o versiune pentru PC a sequel-ului mult așteptat.



„Drujba e slujba"

Dacă ați jucat primul Dead Rising cu gândul că invazia de zombie va fi stăvilită, veți fi crunt dezamăgiți. Willamette a fost doar primul pe listă, nemorții au crescut și s-au înmulțit, iar la câțiva ani după „incidentul" din micuțul și fictivul orășel din Colorado, plaga morților vii a cuprins întreaga Americă. Invazia îl surprinde pe Chuck Green, protagonistul lui Dead Rising 2, un fost campion la motocros, în orășelul Fortune City (o copie a Las Vegas-ului). Cum motivația lui Chuck este de a-și salva fiica (motiv pentru care va fi forțat să participe și la un reality show despre care vă voi povesti mai încolo) aflată printre puținii supraviețuitori și un fotoreportaj care să-i aducă o mândrețe de Pulitzer, e de la sine înțeles că fotografiatul a dispărut din joc, colecționarii de suveniruri fiind nevoiți să-și satisfacă poftele prin alte metode. Metode care am fost asigurați că nu vor lipsi din produsul final.



Oamenii de știință au demonstrat că o invazie de zombie într-un univers paralel unde drujba n-a fost încă inventată este o imposibilitate cosmică. Așadar, în Dead Rising 2, drujba e slujba, cum obișnuia să spună fostul nostru drujbist de serviciu. Desigur, arsenalul pus la dispoziția vânătorului de zombie se va mări considerabil față de primul Dead Rising, dar să fim serioși... când ai o drujbă și puțin combustibil, îți mai arde să căpăcești urgia nemoartă cu pomișorii decorativi din mall? Ca să nu mai punem la socoteală posibilitatea de a combina în mod creativ diverse obiecte pentru a da o nouă dimensiune genocidului contra cetățenilor zombificați. Și ce altceva poate fi mai creativ decât o drujbă legată de o vâslă, sau „drujvâsla", o unealtă nelipsită din inventarul oricărui navigator destoinic prin oceanul de carne umblătoare? Și ocean îi va rămâne numele până în veacul veacului, căci numărul maxim de cadavre umblătoare care pot fi prezente într-o „scenă" a fost crescut de la opt sute la aproape șase mii. Cunoscându-i pe japonezii de la Capcom, care presupun că supraveghează îndeaproape procesul de producție (încredințat studiourilor canadiene Blue Castle Games), sunt aproape sigur că eu și motocositoarea mea credincioasă vom avea în repetate rânduri privilegiul de a strânge mâinile (și capetele... de pe jos) câtorva mii de zombie. În timp record. Vedeți? Asta înseamnă să pui tehnologia la treabă în folosul omenirii.



Unde-s mulți, infecția crește...

Întrebat despre un posibil mod multiplayer pentru Dead Rising 2, Keiji Inafune, căpetenia diviziei de Research & Development și Online Business din cadrul companiei Capcom, a declarat „ne aflăm într-un punct al istoriei jocurilor video în care pur și simplu trebuie să ai o formă de multiplayer într-un joc". Puțin mai târziu, în cadrul TGS 2009, componenta multiplayer a fost dezvăluită presei și prezentată în detaliu. Astfel, dacă screenshot-urile și rapoartele celor prezenți nu mint cu nerușinare, multiplayer-ul din Dead Rising 2 se va prezenta sub forma unui show de televiziune, Terror is Reality, comparat de unii mai informați cu „American Gladiators". Cum pasiunea mea pentru televiziune în general și pentru show-urile televizate în particular este practic inexistentă, comparația cu American Gladiators m-a lăsat în întuneric. Sunt aproape sigur că mulți dintre voi sunteți la fel de nevinovați ca și mine, deci voi risipi câteva cuvinte discutând despre modurile de multiplayer din Dead Rising 2. Participanții la Terror is Reality, show-ul găzduit de o celebritate locală, Baby TK, show atât de imbecil și absurd încât șansele să nu-l iubești sunt aproape de zero, vor concura în cadrul a patru „probe", cu scopul ultim de a trimite la odihna veșnică un număr cât mai ridicat de zombie.

Prima probă pe ordinea de zi, Ramster Ball, este o specie tare ciudată de pinball combinat cu puțină „prinsea" și multă, multă alergătură. Cei patru concurenți sunt introduși în patru cuști sferice (dacă aveți o puternică senzație de deja-vu, cel mai probabil ați fost un hamster într-o viață anterioară, caz în care vă compătimesc sincer) și aruncați într-o arenă de forma unui castron gigantic. Și aici m-au pierdut, căci morții umblători din arenă nu stau cuminței, precum cerealele într-un castron cu lapte, și așteaptă să fie „colectați" de concurenți.

Din câte am înțeles, cadavrele mobile sunt plasate strategic în cuști, deasupra unor... bumpere aranjate la fel de strategic prin arenă. Pentru a obține puncte, va trebui să activezi respectivele bumpere (n-am nici cea mai vagă idee cum, presupun că voi afla la timpul potrivit) și să te izbești în forță de ele, moment în care cetățenii din cuști vor fi zdrobiți fără milă. Hmm...





Headache, a doua probă de concurs, este ceva mai simpatică și mai simplu de înțeles. În centrul arenei înțesate cu zombie se află un automat de... să le zicem pălării. Pălării ceva mai speciale, se înțelege de la sine, care au mai multe în comun cu un blender de bucătărie (câteva lame bine ascuțite) decât cu banalele pălăriuțe cu elice la care visam în copilărie. Deci vom renunța la „pălării" și le vom spune „blendere". Așadar, în urma unei vizite la automat, jucătorul primește trei blendere pe care va trebui să le aranjeze grijuliu pe creștetele a trei zombie. Plin de satisfacție, același jucător va activa un întrerupător aflat la marginea arenei, „blenderele" vor porni și... *cenzurat*... *râsete*... *aplauze*. O metodă alternativă de a obține puncte este de a dinamita nemorții „marcați" de ceilalți concurenți. Fun, fun, fun! Și dacă până acum credeați că absurdul a atins cote extreme, îmi permit să vă prezint cea de-a treia probă de concurs, Pounds of Flesh, probabil o aluzie nu prea fină la încornorații de pretutindeni.

Concurenții primesc câte-o cască de motociclist „decorată" cu o pereche din cele mai bărbătești coarne care-au bântuit pădurile de foioase și tundra de la glaciațiune încoace. Obiectivul principal va fi să „iei în coarne" cât mai mulți zombie și să-i arunci grațios pe un cântar gigantic. La finalul unei runde se vor face calculele, iar concurentul a cărui „captură" atârnă cel mai greu la cântar va fi declarat câștigător. Stagiul final, Slidecycles, care marchează și finalul evoluției (hamster, șoarece de bucătărie, elan și... motociclist) participanților la show-uri televizate, este cel mai normal dintre toate. Și pare cel mai satisfăcător. Vei încăleca un motor dotat cu drujbe pe laterale (mmmm... Carmageddon...) și vei plonja în mijlocul hoardei de zombie, unde vei împărți haos și deznădejde. Cred că nu este nevoie să vă spun cum se ține scorul.

Braaaaains!

În concluzie, Dead Rising 2 se anunță un joculete tare interesant (cu condiția să nu-l luați prea în serios, din câte ați văzut, nici el nu se prea ia în serios) și o metodă extrem de plăcută de resetare a creierului. Îl aștept cu nerăbdare, mai ales că va ateriza pe PC-uri și nu voi fi nevoit să-mi risc libertatea și să fur 360-ul și LCD-ul de un metru din redacție. Good times are coming...

■ cioLAN







Regele RTS-urilor se întoarce

GEN RTS **PRODUCĂTOR** BLIZZARD ENTERTAINMENT
DISTRIBUITOR ACTIVISION BLIZZARD **LANSARE** Q2 2010
ON-LINE WWW.STARCRAFT2.COM **PLATFORME** PC

Nu are niciun sens să vă pun la curent cu ceea ce reprezintă StarCraft. Sunt de ajuns trei imagini, fiecare ataşată unui tip de jucător: studenţi în cămin, bere caldă, uitată în colţul mesei, monitoare pline de omuleţi văzuţi de sus şi un control de Carriere care alunecă leneş din colţul HUD-ului înspre clădirea mare, piramidală, din mijloc. Sau: un marine şi un medic bat prin mişcări tactice vreo zece zerglingi dezorientaţi. Şi mai şi: valuri de şcolăriţe asiatice cu pancarte uriaşe, prin care îi cer însămânţarea vreunui băiat care tocmai a câştigat StarLeague. Orice altceva e redundant. StarCraft, ca şi World of Warcraft sau, într-o măsură mai mică, WarCraft III, a depăşit statutul de simplu joc pe calculator. Nu scriu lucrurile astea cu verva unui fan, ci ca observator neutru: este televizat şi considerat un fel de sport naţional în Coreea de Sud, s-a vândut în peste 11 milioane de copii, a câştigat nenumărate premii din partea publicaţiilor de profil. Şi mai ştiu în mod sigur că măcar una dintre persoanele care citesc aceste rânduri şi-a izbit monitorul de ciudă că n-a primit beta key. Se face mare tam-tam, hype-ul a atins cote senzaţionale şi, ca să fim perfect sinceri, trebuie să recunoaştem că sunt, totuşi, destul de puţini oameni care au primit beta key raportat la câţi şi-ar da o mână pentru ocazia unui meci.



Când vedeţi chestiile astea, băgaţi-vă în cap: game over!

Familiar, şi totuşi proaspăt

Cu toate acestea, este un joc şi nimic mai mult, iar aşteptările nefondate nu fac decât să-i umbrească punctele forte. Când te aşezi la calculator, peisajul parcă răceşte StarCraft - aceleaşi câteva unităţi de construcţie (Drone, Probe sau SCV-uri), aceleaşi Hive, Nexus, respectiv Command Center, hub-uri care conţin aceleaşi clasice minerale şi Vespene Gas sau aceleaşi rampe care marchează pe multe dintre hărţi accesul în baze. Regulile după care construieşti sunt aceleaşi (Protoss în raza din jurul pilonilor, Zerg doar pe creep), iar abilităţile clădirilor umane de a evacua baza pe calea aerului nu au dispărut. Scopul, fireşte, este acelaşi, iar o privire superficială n-ar sesiza nici micile diferenţe: schimbările minore de populaţie iniţială, existenţa a două geysere în loc de unul într-un hub de resurse. Nu există nicio urmă de îndoială în mintea jucătorului: este pus faţă în faţă cu un StarCraft post-operaţie estetică.

Şi totuşi, ne aşteptăm la mai mult. Un simplu facelift i-ar fi revoltat pe mulţi dintre noi, iar cine nu este impresionabil prin grafică va căuta imediat nod în papura gameplay-ului. Purul adevăr este că multe dintre unităţi sunt mai mult sau mai puţin aceleaşi. Veţi avea iar ocazia de a vedea Ling Rush-uri, o hartă plină de hidre sau carriere explodând albăstrui pe monitor. Aceleaşi Siege Tank-uri se despachetează pe dealuri, aceiaşi marines aleargă urlând pe hartă, aceleaşi Battlecruisere prooorocesc apocalipsă prin devastatorul Yamato Gun.

Primul meu gând atunci când am văzut calitatea



Proud to be a Zerg



Comitetul de primire



Moartea unui Protoss

graficii şi cât de spectaculoase erau efectele demo-ului de StarCraft II a fost să mă îngrijorez vizavi de cerinţele de sistem. Trebuie să menţionez că unele din cele mai spectaculoase abilităţi şi efecte pe care le-am văzut atunci nu s-au mai arătat pe monitorul meu în beta. Chiar şi aşa, exploziile, razele sau animaţiile minusculelor personaje depăşesc orice efect am mai văzut într-un RTS vreodată şi Blizzard sunt, ca întotdeauna, foarte expresivi în mişcare şi zgomot. Toate acestea fără sisteme high-end: pe un Intel Dual Core 3.0 GHz, îmbrăcat în 4 GB de RAM şi un 9800GT, poate fi rulat totul pe „Ultra" fără niciun fel de căderi de framerate sau piedici în fluenţa jocului. Asta pe lângă detaliile atent gravate în structurile falnice ale rasei Protoss sau metamorfoza unei drone într-o clădire, minuţios descrisă prin etape care seamănă cu dezvoltarea unui fetus.

Rasă, dulce rasă...

Unităţile după care mulţi vor plânge amarnic (Firebat, Dragoon, Medic, Lurker, Valkyrie etc.) au fost înlocuite de un arsenal adaptat noului teren. Reaperii Terranului sunt o infanterie ce pare specializată pe hărţuire, căci pantele abrupte devin un inconvenient neglijabil datorită jetpackurilor pe care le au în dotare. Stalkerii Protossului se pot teleporta, coloşii aceleiaşi facţiuni nu sunt împiedicaţi de denivelări sau schimbări bruşte de altitudine fiindcă se bucură de sprijinul unor picioare lungi şi flexibile. Zergul insistă pe abilităţile unităţilor care ştiu să sape şi unele dintre acestea pot acum să circule pe sub pământ, iar mobilitatea lui se extinde dramatic din cauza dezrădăcinării Spine şi Spore Crawlerilor, „turelele" rasei.



Spicuiri din noul arsenal al protoşilor sau Războiul Lumilor

Pe un ton ceva mai „gospodăresc", macromanagementul e mai intens în StarCraft II decât în predecesor. Fiecare facţiune are anumite aspecte flexibile şi bonusuri care sunt decisive în meciurile în reţea. Vorbesc desigur despre MULE, un veritabil culegător de resurse pentru Terran care poate fi chemat de pe orbită prin intermediul Command Center-ului, în schimbul a nimic altceva decât energie. Sau poate că vorbesc despre noul Queen (nu despre unitatea de suport zburătoare din primul joc – ci un fel de administrator regional al Zergului care injectează larve noi în Hive, protejează împotriva atacurilor aeriene timpurii şi extinde influenţa bazei prin tumori de Creep). Sau despre alternanţa Gateway-urilor Protoss-ului între două moduri de operare, ca la fast-food: unităţi aici sau la pachet. StarCraft II nu aduce nicio noutate în „maşinăria" de bază, dar toate opţiunile şi problemele noi care apar vor genera momente Kodak în lanţ pe timpul multiplayer-ului.



Nu cred că vor exista plângeri pe partea de grafică

Pe lângă modificările clare, au avut loc o serie de mişculaţii ceva mai subtile, la nivelul lanţului trofic al unităţilor. Hydralisk-urile sunt ceva mai feroce şi accesul la ele a fost restricţionat până în tier 2 (upgrad-area unui Hatchery în Lair), hibridul dintre medic şi transportor e accesibil tot în tier 2, odată cu construcţia unui Starport. Se păstrează totuşi importanţa upgrade-urilor şi acelaşi caracter de scurtă durată al multor lupte: SCII este un joc rapid şi antrenant, iar accentul pus pe control în luptă în WarCraft III din cauza vitezei mai reduse se pierde aici în multitudinea şi complexitatea tuturor lucrurilor pe care trebuie să le faci simultan.



Iz de Blade Runner

Măcel 2.0

Însă împrumutate din RTS-ul fantasy de la Blizzard au fost anumite funcții: poți seta rally point-uri cu clic dreapta, trăiască clic dreapta! Și, spre ușurarea amatorilor de Zerg, aveți două rally point-uri din hatchery: unul pentru drone și altul pentru restul unităților, separat. Coborârea camerei la nivelul solului pentru admirarea panoramelor este și ea posibilă acum, dar nu-mi amintesc s-o fi folosit în WarCraft III decât sporadic, pentru a admira anumite detalii de pe personaje. De asemenea, numărul maxim de unități ce pot fi alocate unei selecții a crescut, aparent, la infinit.

Prin comparație cu lag spike-urile pe care le aveam pe Northrend, serverul european al Battle.Net-ului în epoca WarCraft III, versiunea 2.0 a celui mai bun client de joc online se prezintă neașteptat de bine.
Am jucat circa 150 de jocuri până acum și doar unul a avut probleme de latență, cel mai probabil datorate faptului că rusnacul care mă altoia avea „глупое дерьмо Интернете”. În general însă, latența optimă a creat condiții excelente în care să explorez avantajele și dezavantajele fiecărei rase. O interfață plăcută, accesibilă, în care găsești informații detaliate nu doar despre tine ca jucător, ci și despre ultimele câteva meciuri pe care le-a jucat oricine din lista ta de prieteni în parte. Iar partea dreaptă a ecranului – din nefericire, încă sub zăvorul producătorilor – demonstrează că sistemul de achievement-uri a priit în WoW. Și SCII se va bucura de această funcție, pentru colecționari.
În plus, hărțile sunt descărcate, respectiv actualizate în timp real, așadar nu apar probleme nici dacă vă conectați la un joc în care a fost selectată o hartă personalizată sau o variantă mai nouă a unei hărți oficiale.

„Cum funcționează matchmaking-ul?”, vă întrebați probabil. Destul de simplu și de eficient – joci câteva meciuri în formatul care îți place cel mai mult (avem la dispoziție de la 1v1 la 3v3 sau FFA, în cazul jocurilor de echipă existând ligi separate pentru cele formate în prealabil și „lupii singuratici” ai Battle.Net-ului) și ești trecut printr-un „test” care durează zece meciuri și te repartizează în una din diviziile celor cinci niveluri disponibile. Copper, Bronze, Silver, Gold sau Platinum sunt acestea, iar în ultimele două aveți mari șanse să întâlniți jucători profesioniști. În funcție de prestația voastră, veți putea urca sau coborî între aceste niveluri și veți găsi cu siguranță în scurt timp meciuri satisfăcătoare experienței voastre. Dezmorțiți-vă mâinile și mintea, fiindcă vă așteaptă încercări grele!

■ .tz



Fuga-i rușinoasă, dar terranului nu-i pasă

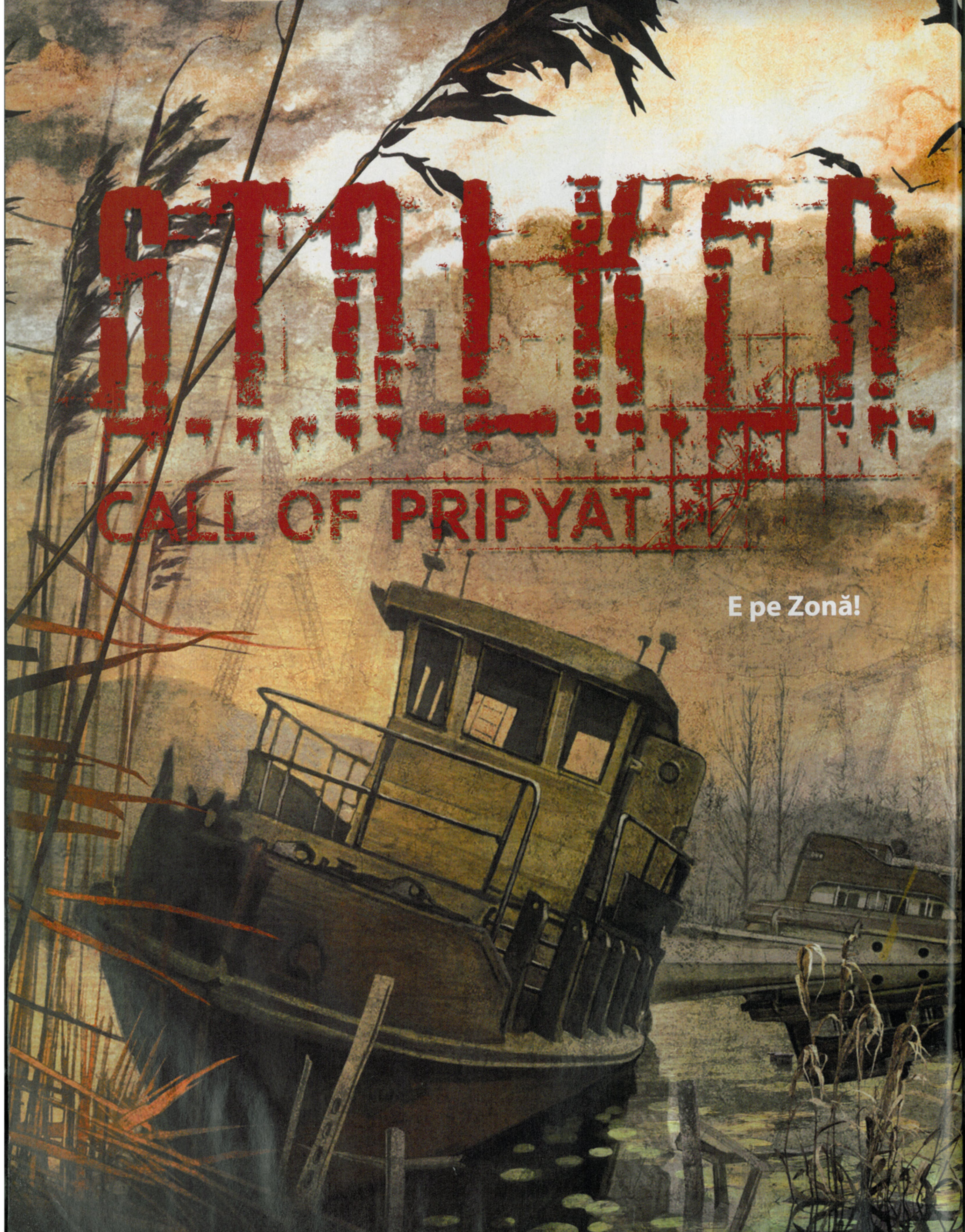
Prin ochii unui n00b

Inițial, eu am fost cel însărcinat cu scrierea textului de față. Am simțit însă că nu ar fi corect față de voi ca un biet începător ca mine să-și dea cu părerea despre cum se prezintă noul StarCraft, așa că am lăsat pe altcineva s-o facă, fiindcă se pricepe (muuult) mai bine. Totuși, m-am jucat și eu beta-ul (nu-mi dați în cap, știu câți meseriași la SC ar fi vrut key-ul meu... avantajele profesiunii, presupun) și am observat câteva chestii.

În primul rând, nu s-a terminat cu vechile probleme prin care un SCV/Probe poate rămâne blocat între clădirile pe care le-a construit. Nu-i bai, doar că trebuie distruse „manual”, dând comanda expresă unei unități să distrugă clădirea care stă în cale sau eventual folosind un transportor pentru a culege bietul naufragiat. Știu, trebuie să fii cam tolomac să ți se întâmple și, dacă ai grijă, n-o pățești... totuși, parcă se putea face ceva ca AI-ul să ia în calcul treaba asta sau cel puțin ar fi fost bun un buton prin care să poți distruge instantaneu unități și clădiri proprii. Nici pathfinding-ul nu e cu mult îmbunătățit; dacă trimiți niscai unități într-o zonă inaccesibilă din cauza unui obstacol ce poate fi distrus, respectivele se vor poticni într-o margine, în loc să se apuce să distrugă obiectul care le stă în cale. Sau ai putea primi măcar un mesaj, care să-ți explice că respectiva unitate nu poate ajunge la destinație. În plus, spre deosebire de recent încercatul C&C, nu poți seta comportamentul unităților (agresiv, defensiv, evaziv), chestie destul de folositoare, care te mai scapă de griji ocazional. Nici SCV-urile idle nu se sinchisesc să-și facă de lucru, reparând măcar clădirile avariate aflate în apropiere. Cu alte cuvinte, SC II e cât se poate de old school și refuză să pășească în altă direcție decât cea care l-a consacrat. Până la urmă, bubele enumerate aici nu sunt piedici reale în calea jocului, ci doar niște mici lucruri care ar face un n00b fericit. În schimb, sistemul de replay-uri este extraordinar. Ține loc de manual, ghid de strategie, orice vreți. Analizând dezvoltarea fiecărui jucător în parte, îți dai seama unde greșești sau poți mai bine, afli tactici care nici nu ți-ar fi trecut prin cap (mai ales legat de măsurile defensive timpurii și alocarea resurselor - câți muncitori faci, ce-i pui să facă, unde și când te extinzi etc.). Iar statisticile oferite în timp real acoperă absolut toate domeniile de interes, pornind cu resursele colectate, cele necheltuite, clădiri aflate în construcție și unități militare fabricate și terminând cu Actions Per Minute, unde poți vedea viteza de joc a fiecărui participant la meci (atât numărul mediu de acțiuni pe minut pentru fiecare, cât și estimarea actuală a vitezei de lucru). Numai, dar numai cu ajutorul lor poți deveni mai bun, cu fiecare rasă în parte (și în continuare e superb cât de diferite și fascinante sunt rasele) și poți înțelege în profunzime jocul. În timp, confruntările scurte, terminate în rush-uri care te fac praf din prima și confruntările lungi, terminate cu un spam nimicitor de unități de cel mai înalt rang vor înceta, făcând loc unui joc mult mai tactic, tensionat permanent, de durată mai mare, în care te bați de la egal la egal pentru fiecare grămăjoară de cristale și metru pătrat de hartă - adică exact în ceea ce este mai bun la conceptul de Starcraft.

■ Caleb





S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

E pe Zonă!

ZONĂ, STALKERI, PRIPYAT

Zona a apărut întâi în romanul fraţilor Arkadi şi Boris Strugaţki, „Picnic la marginea drumului", apoi în filmul inspirat din carte, regizat de Andrei Tarkovsky şi intitulat chiar „Stalker". Zona este un loc părăsit de civilizaţie, pustiu, punctat de fenomene stranii, deseori mortale, numite anomalii. În Zonă pot fi găsite artefacte ciudate, cu proprietăţi neobişnuite, dorite atât de oamenii de ştiinţă, cât şi de diversele puteri vremelnice - guverne, armate, concerne şi trusturi. În căutarea acestor artefacte străbat Zona stalkerii, călăuze specializate în drumul printre primejdiile mortale ale acesteia.
Un alt lucru căutat de stalkeri apare ca o promisiune îndepărtată, legendară, a Zonei: un loc în care s-ar afla „Îndeplinitorul de dorinţe" - The Wish Granter - ce ar satisface cele mai adânci aspiraţii ale celui care l-ar găsi. Din cauza interesului pentru Zonă şi a potenţialului pericol reprezentat de tot ce poate fi găsit acolo, Zona este încercuită şi păzită de forţe militare care restricţionează accesul celor neautorizaţi.

Acest univers literar şi cinematografic a fost sursa de inspiraţie pentru seria S.T.A.L.K.E.R., a cărei acţiune a fost amplasată de GSC Game World în Zona de Excluziune din jurul Cernobîlului. Au fost adăugaţi mutanţi de diverse feluri şi create ipotetice fenomene legate atât de centrala nucleară, cât şi de experimente psihotronice executate în laboratoare subterane ce profită de pustietatea locului pentru a-şi desfăşura netulburate activitatea.

Spaţiul celui de-al treilea titlu al seriei, Call of Pripyat, cuprinde proximitatea şi o parte a oraşului ucrainean Pripyat, cel construit anume de autorităţile sovietice pentru lucrătorii Centralei Nucleare de la Cernobîl. În joc apar multe locaţii inspirate amănunţit din realitate, adaptate, însă, la necesităţi de story şi gameplay.

Dacă sunteţi interesaţi de realitatea zonei din care s-au inspirat producătorii seriei S.T.A.L.K.E.R., vă recomand cel puţin două documentare, anume relevante pentru jucători: „Chernobyl Life in the Dead Zone" şi „Pripyat: Ghost City Chronicles". De asemenea, o căutare pe IMDB va aduce şi alte documentare interesante cu numele de „Pripyat".



Trebuie să mărturisesc faptul că am fost luat prin surprindere de GSC Game World. După ce am aşteptat îndelung primul titlu din seria S.T.A.L.K.E.R., Shadow of Chernobyl, cam tot atâta timp cât mi-a trebuit ca să-mi iau gândul pentru totdeauna de la Duke Nukem, şi după ce al doilea S.T.A.L.K.E.R. a părut să arate că producătorii ar avea suficient uraniu sărăcit în gloanţe, dar prea puţină bogăţie în ideile radioactive necesare pentru o continuare în forţă, iată că aceasta, totuşi, a venit. Da, de la bun început vă spun că S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat este o continuare în forţă, fără teamă că veţi renunţa la lectura prezentului articol, mulţumiţi doar cu această apreciere pozitivă, dar fugală, la adresa celui de-al treilea titlu al seriei. Sunt atât de multe lucruri interesante de spus despre oricare din jocurile ce alcătuiesc celebra franciză a celor de la GSC Game World, încât sunt sigur că simpla pomenire a numelui acesteia, S.T.A.L.K.E.R., este de natură să aprindă curiozitatea neţărmurită a celor care ştiu din proprie experienţă, sau din auzite, că este vorba despre unele din cele mai pline de farmec şi substanţă First Person Shooter-e din istorie.

Vânătoarea de elicoptere

Să nu o lungim şi să trecem direct la subiect, exact aşa cum o face chiar începutul jocului. De altfel, a doua surpriză a mea a fost să văd că introducerea în Call of Pripyat nu este făcută de o secvenţă cinematică, ci de o prezentare mult mai concretă, mai nemijlocită: una de tip slide show... După ce mi-am spus că, hopa, să vezi că se simte vânt de criză şi sărăcie prin stepele Ucrainei şi nu mai sunt bani nici măcar de rendering-ul unui filmuleţ mititel, m-am resetat rapid şi m-am concentrat asupra materialului existent. Hm, not bad, o fi vorba de un slide show, dar imaginile şi vocea care le însoţeşte au avut suficientă vibraţie şi dramatism pentru a mă pune, cel puţin, pe gânduri.

Pe de altă parte, încă de la început am remarcat un amănunt ce se va amplifica, detalia şi concretiza pe măsura parcurgerii Zonei din Call of Pripyat. Mi s-a părut de bun augur faptul că slide show-ul introductiv nu este un film ce are un personaj central, în pielea căruia eşti împins să intri prin mijloacele de convingere mai mult sau mai puţin subtile ale identificării cu un erou de cinema. Cel puţin, nu aşa cum o făceau primele două titluri ale seriei, ce construiau destul de solid, încă din secvenţa cinematică introductivă, personajul enigmatic care urma să fii. Nu, în Call of Pripyat ţi se acordă o surprinzător de mare libertate în a te imagina cel care vrei să devii, jucând într-un rol pe care ţi-l poţi construi singur, pe o suprafaţă mult aşteptat de mare - aproape cât a unui sandbox. Dar, cine eşti?



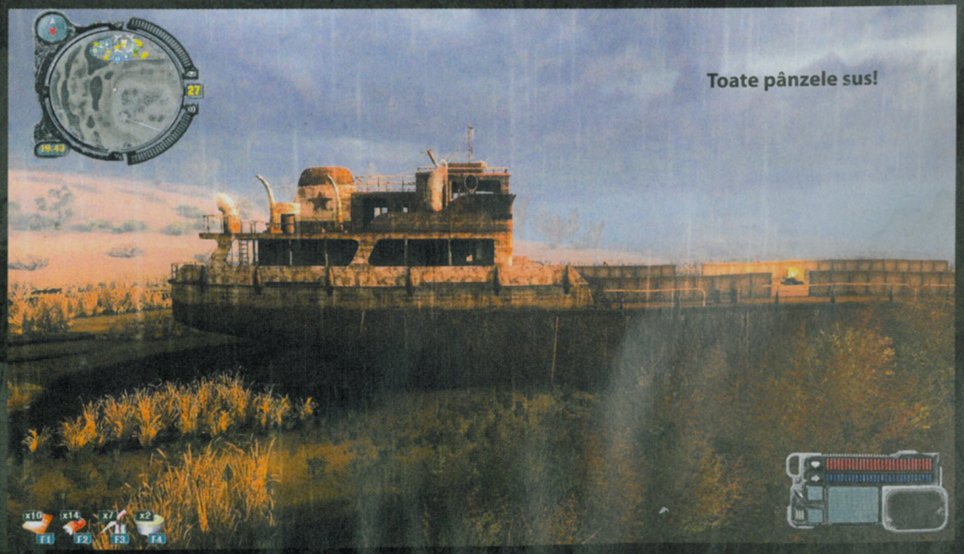
Obiective militare

În urma eliberării drumului către centrul Zonei, datorită celor întâmplate în primul S.T.A.L.K.E.R., Armata a trimis cinci elicoptere într-o misiune către locurile proaspăt devenite accesibile. Evident, cele cinci aparate de zbor, pline de echipament şi de soldaţi de elită, sunt doborâte în mod misterios, iar despre soarta ocupanţilor lor nu se mai ştie nimic. Aşa se face că Serviciul Secret Ucrainean trimite un agent, pe maiorul Degtyarev, slobozit singurel cuc în marginea Zonei, înarmat doar cu un amărât de AKM şi cu un pistolaş, dar însărcinat cu misiunea grea de a da de capătul întregii afaceri a căderii elicopterelor şi a M.I.A.-ului aferent.

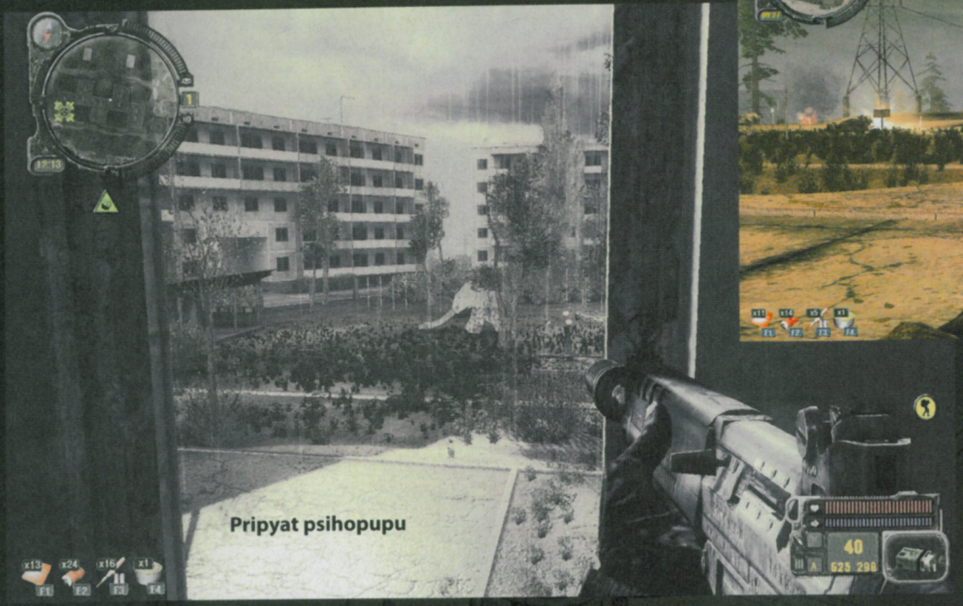
Ajuns la faţa locului, maiorul nostru se confruntă atât cu o previzibilă lipsă a informaţiilor, cât şi cu o acută dificultate de a le obţine. Pentru a putea urni lucrurile, va trebui să se implice într-o serie de misiuni, ce îl vor ajuta atât în a intra pe sub pielea personajelor din Zonă importante sub aspect informativ, cât şi în a obţine echipamentul indispensabil supravieţuirii în condiţiile ostile specifice meleagurilor ce împrejmuiesc Cernobîlul S.T.A.L.K.E.R.-esc.

Probleme cu demarajul

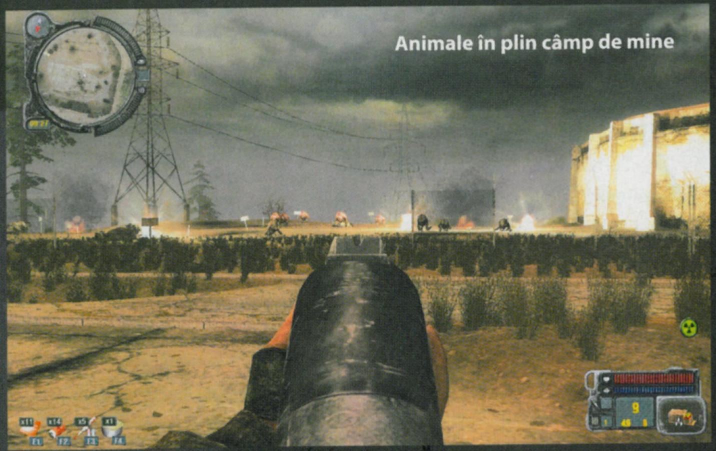
Ceea ce m-a izbit în prima clipă a fost asemănarea izbitoare dintre premizele acţiunii din Call of Pripyat şi cele ale unui mod de Shadow of Chernobyl destul de



Toate pânzele sus!



Pripyat psihopupu



Animale în plin câmp de mine

cunoscut. Este vorba despre Priboi Story, care are drept subiect tot înfiltrarea în Zonă a unui agent militar secret, care trebuie să afle anumite informaţii. Dar, dacă în povestea lui Priboi cam tot ce trebuie să faci este să cauţi nişte documente, în Chemarea Pripyatului, în schimb, lucrurile sunt semnificativ mai variate, mai noi şi mai interesante. Numai că lucrul acesta se dezvăluie treptat şi necesită un mic efort din partea voastră pentru a intra în joc şi a accepta aparenta inexpresivitate sărăcăcioasă a începutului.

Asta cu atât mai mult cu cât primul contact cu jocul propriu-zis nu spune multe: în faţă ai o întinsă suprafaţă ce pare pustie, dezolantă, lipsită de trăsături distinctive care să-ţi atragă atenţia sau să-ţi insufle o trăire sufletească intensă, cum o făceau primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri. De altfel, nu pot uita impresiile foarte puternice pe care mi le-a lăsat întâia ieşire „afară" din Shadow of Chernobyl şi Clear Sky, amândouă şocante la vremea lor prin mediul pe care îl creau şi prin atmosferă. Clear Sky, cel puţin, cu un formidabil detaliu al împrejurimilor şi cu o poezie a procesării luminii cum nu am mai văzut până acum, face din scena de început, din mlaştină, una clasică, ce va rămâne în istoria jocurilor pentru multă vreme de acum încolo.

Aşa se face că, prin aşteptări şi comparaţie, sărăcia vizuală a primilor paşi din Call of Pripyat este de natură să îţi lase o impresie iniţială destul de nefericită. La aceasta se mai adaugă un factor, cel al distanţei maxime până la care se generează vegetaţia medie şi mică - ierburi, tufişuri. Din păcate, linia de demarcaţie a rendering-ului vegetaţiei este cam prea apropiată, şi, inevitabil, stupid de vizibilă. Deşi calculatorul mă ţine cu siguranţă la procesarea unui nivel de detaliu mult superior, inclusiv sub aspectul distanţei de generare a vegetaţiei, aceasta este prea mică, chiar şi la reglajul maxim pus la dispoziţie de fereastra de opţiuni grafice. De aici rezultă că te cam bate la ochi „chelia" terenului, aşa cum se vede acesta în depărtare. Fără îndoială, însă, că unul din primele moduri pentru Call of Pripyat va rezolva tocmai problema asta...

Spărgătorul de mlaştină

Dar, odată ajuns la marginea tăpşanului luminos pe care mă lasă introducerea jocului, am văzut orizonturile. Uoau! Nivelul de început este foarte mare, mai mare chiar decât mlaştina din Clear Sky. Şi, pe măsură ce parcurgeam acest teritoriu neexplorat de mine din Zonă, îmi cădea falca tot mai tare. Meseriaşii de la GSC Game World nu s-au putut opri să mai pună o dată de o operă de artă vizuală. Deşi încearcă să reprezinte o realitate, tocmai prin fidela expunere a acesteia şi pe baza dictonului etern valabil că viaţa bate ficţiunea, reuşesc să ne amplaseze într-o lume uşor suprarealistă, care începe să lucreze asupra stării tale sufleteşti, tot mai mult pe măsură ce calci prin smârcurile Zonei Incognita.

Şi nimic nu descrie mai mult ceea ce încerc să vă transmit în aceste rânduri decât cuvintele de întâmpinare adresate nouă de către unul din personajele principale ale jocului, Beard: „Welcome to our swamp ice breaker!" (Bine ai venit la spărgătorul nostru de gheaţă din mlaştină!). Yup, în plină mlaştină dai peste ditamai vapoarele, în număr de două, pe lângă care se află câteva mizilicuri de vase fluviale de dimensiuni medii... Este adevărat că fiecare din aceste nave este într-o avansată stare de decrepitudine, dar tocmai acest lucru, ruina şi rugina omniprezente, transformă acest nivel într-o experienţă vizuală exotică ce naşte firesc stări sufleteşti pe măsură. Iar când se adună norii şi mai dă şi o sfântă de ploicică însoţită de fulgere, tabloul neaşteptat al ceea ce putea fi doar o banală mlaştină devine şi mai straniu. Mie unuia, designul original al acestui nivel mi-a inversat polii magnetici la cei doi-trei neuroni esenţiali pentru raporturile mele cognitive cu realitatea.

Cu toate acestea, deşi nu am găsit locaţia respectivă pe harta Ucrainei, am observat că ea se înscrie în normalitatea zonei de luncă a unui râu de stepă meandrat. Probabil că navele sunt rămase acolo după secarea (sau desecarea) unui braţ colateral al râului Pripyat, folosit o vreme pentru activităţi portuare, după cum o demonstrează şi docurile dotate cu ditamai macaralele.

Decizia înţeleaptă

În ce priveşte structura de story a jocului, nu am sesizat diferenţe notabile faţă de titlurile anterioare. Te întâlneşti cu diverse personaje, conversezi, primeşti informaţii sau însărcinări, iar în urma acestora apar misiuni noi pe hartă. Aceasta din urmă, componentă a PDA-ului de stalker aflat în dotare, a devenit mai simplă, fără a mai conţine explicaţii date la fiecare ascunzătoare în care poţi găsi echipament şi alte bunuri. Nu mai apar pe hartă nici oamenii aflaţi în deplasare, doar cei care stau pe loc în locaţii predefinite.



Armata s-a dus pe pustii



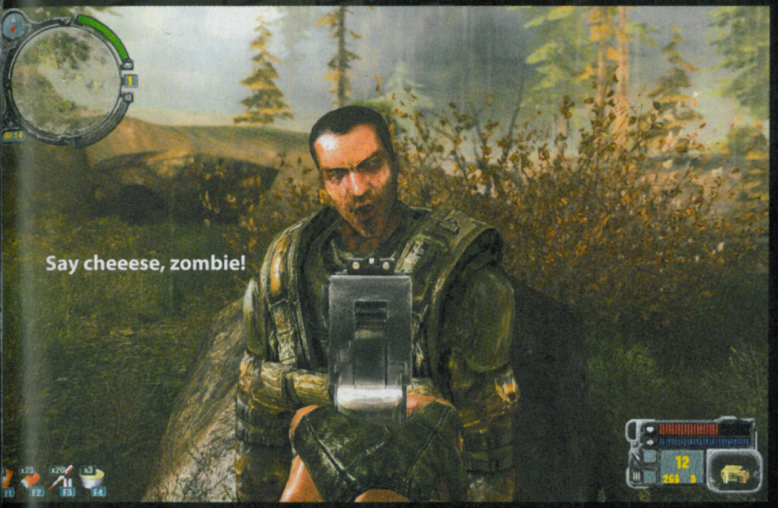
Noapte, ploaie, fulgere şi băieţi veseli



Aparatul îi indică o chestie



Aici gravitaţia e groasă



Say cheeese, zombie!

Mai mult decât atât, a dispărut partea de RPG din primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri, care presupunea acumularea unui punctaj pe baza căruia se stabilea ierarhia celor aflaţi în Zonă. Partea de RPG din Clear Sky care ţinea de împărţirea populaţiei Zonei în facţiuni, aflate în conflict şi în raport cu care puteai avea relaţii de neutralitate, duşmănie sau amiciţie, în funcţie de deciziile luate cu prilejul rezolvării anumitor queste, a dispărut şi ea în mare măsură. Există în continuare grupări cu interese diferite/contradictorii în Zonă (bandiţii şi stalkerii, Duty şi Freedom), dar alinierea ta în raport cu ele a devenit un element strict personal, fără implicare semnificativă în vreun conflict „global" din Zonă. În economia generală a jocului, această aliniere aduce modificări în doar câteva dintre questele secundare şi în disponibilitatea unui număr foarte mic de personaje de a face comerţ cu tine.

După cum am mai spus-o, aceste pseudo componente RPG apărute în primele două titluri din seria S.T.A.L.K.E.R. nu au fost folosite convingător, nu au avut un rol hotărâtor în gameplay şi în experienţa generală de joc, pentru că nu şi-au atins niciodată maturitatea.

Pe undeva, ele m-au lăsat cu impresia unei indecizii a producătorului în ceea ce priveşte destinul seriei S.T.A.L.K.E.R., care s-a vrut iniţial mai mult decât s-a putut. Iar GSC Game World au tot încercat ei ceva acolo, dar până la urmă au lăsat-o baltă şi bine au făcut. Dispariţia acestor elemente redundante din joc marchează, în opinia mea, o decizie a producătorului pe care eu o consider înţeleaptă: gameplay-ul din S.T.A.L.K.E.R. trebuie concentrat pe elementele de shooter, organizate pe o structură de misiuni de tip questă principală + queste secundare, la care se adaugă posibilităţi medii, dar semnificative, de upgrade al armelor şi armurii personale.

Puşca e brăţară de aur

De altfel, tocmai aici s-a pus un accent semnificativ în joc. Achiziţionarea/găsirea armelor, muniţiei şi armurii, precum şi upgrade-ul acestora, au căpătat o greutate mult mai mare. În această idee s-au folosit inteligent queste secundare interesante, care implică atât pe tehnicienii armurieri disponibili în Zonă, cât şi pe câţiva din eroii questei principale.

Aceştia din urmă îţi pot oferi fiecare câte o armă „tunată" şi personalizată, cu caracteristici sensibil mai bune decât ale exemplarelor de stoc. Apoi, preţurile practicate de tehnicieni pot scădea în urma îndeplinirii anumitor misiuni date de aceştia. În plus, foarte important, armele şi armurile au câte trei niveluri de upgrade, pentru care sunt necesare trei tipuri de scule, în ordinea crescătoare a dificultăţii şi complexităţii operaţiunilor care trebuie executate de tehnicieni: scule de bază, scule de fineţe şi scule de calibrare.

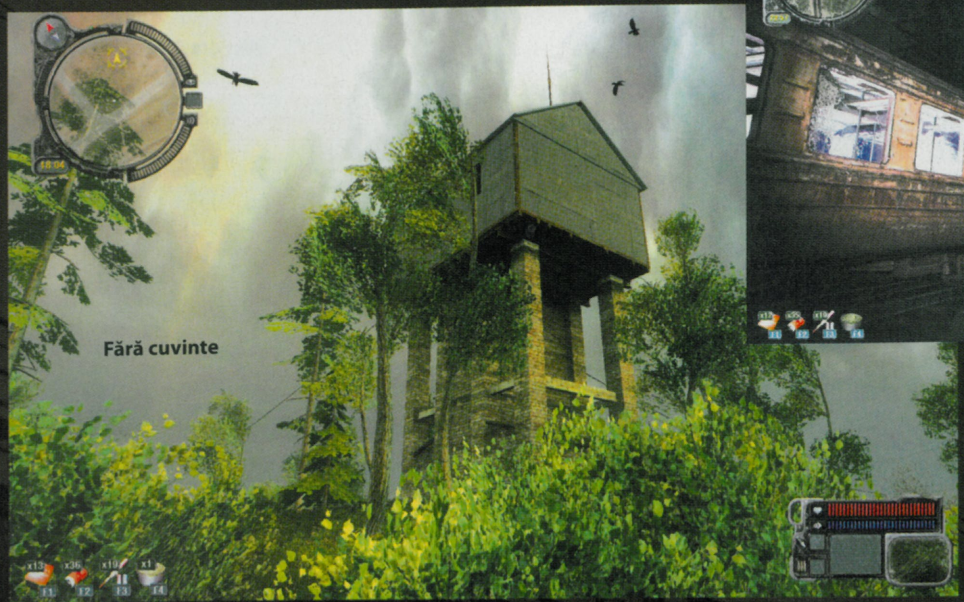
Nici o mirare: tehnicienii nu au aceste scule la începutul jocului. Ele trebuie găsite de tine şi duse la cel care îţi poate face o armă sau o armură mai meseriaşă. De la bun început, senzaţia mea, adeverită pe măsura parcurgerii Call of Pripyat, a fost că upgrade-urile sunt importante şi ajută mult. Astfel, am făcut toate eforturile pentru a găsi trusele de scule necesare - şi nu a fost deloc uşor. În opinia mea, un aport notabil la îmbunătăţirea experienţei de joc în al treilea S.T.A.L.K.E.R. este adus tocmai de utilitatea upgrade-urilor, implicit şi a



Pripyat: apus de soare



Pe aia cu râpa o ştii?



Fără cuvinte



Trenul de noapte



Voi dați vodca și noi aducem țigările

truselor de scule, dublată de dificultatea de a le găsi pe acestea din urmă, aflate prin cele mai obscure părți ale Zonei, deseori populate de oponenți formidabili și înțesate de anomalii.

Mi s-a părut foarte bine gândită și mai ales gradată posibilitatea de a ajunge în posesia acestor truse de scule și, implicit, a upgrade-urilor. Producătorii aproape că au reușit să-mi amintească de seria Gothic, unde nu puteai avea acces la anumite artefacte/arme/armuri/queste fără a-ți crește personajul. Chiar dacă, pentru cei mai slabi în armuri/arme/detectoare de anomalii, nu există, în maniera Gothic, o excluziune fără drept de apel în anumite arii ale jocului, dificultățile sunt semnificativ mai mari și mai bine gradate prin existența treptelor de upgrade, precum și a greutății găsirii unei truse de scule. Sub acest aspect Call of Pripyat este mult mai bine gândit și echilibrat decât titlurile anterioare ale seriei, prin dezvoltarea unei componente de gameplay care ajută foarte mult la experiența de shooting.

Și cum se îmbunătățește această experiență a trasului cu arma? Hm, spectaculos. Iar asta pentru că opțiunile oferite de fiecare upgrade, unele reciproc exclusive, îți pot aduce posibilități importante de configurare a unei arme, ce o pot adapta foarte bine pentru anumite tipuri de luptă. Spre exemplu, o pușcă de asalt poate fi adusă la stadiul în care are recul mult scăzut și o cadență a tragerii foarte mare, caracteristici care o fac extrem de utilă în lupta de apropiere, în spații reduse (interiorul clădirilor și mediu urban) și/sau împotriva oponenților multipli. Sau, poți să-ți transformi arma într-o pușcă cu lunetă, valoroasă și la lupta la distanță medie prin folosirea focului automat. Există și dificultăți în alegerea armelor, date de imposibilitatea montării pe unele dintre acestea a lunetei și/sau amortizorului.

Până la urmă, adaptându-le prin upgrade la diferite tipuri de confruntări, am ajuns să port în permanență la mine trei feluri de arme: un shotgun, o pușcă de asalt cu lunetă și o pușcă de asalt cu cadență mare. Poate să pară un număr exagerat de arme, dar, unu: există un upgrade care înlocuiește unele componente ale armei cu o versiune din materiale mai ușoare, reducând semnificativ greutatea acesteia - iar când faci acest upgrade la trei arme, per total reducerea aproape echivalează greutatea uneia dintre acestea. Apoi, doi: am simțit că am mare nevoie de toate aceste trei arme, fiecare specializată pentru un anumit tip de confruntare.



Mutatis mutandis

Pentru cei care au jucat deja primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri, poate părea ciudată această nevoie a mea de a purta în permanență trei arme la mine. În Shadow of Chernobyl și în Clear Sky te puteai descurca foarte bine numai cu două - de regulă un shotgun pentru vânătoarea de câini/pseudocâini/mistreți/fleshes și o armă automată cu lunetă pentru restul necesităților.
Ei bine, în Call of Pripyat, anumite decizii inspirate de design ale producătorilor și câteva ajustări bine gândite în comportamentul și capacitățile oponenților au făcut ca dificultatea abordării luptelor să fie semnificativ crescută.

Voi da câteva exemple și voi începe cu mutanții. Aceștia au primit mai multă putere, ca să zic așa. Burer-ul (piticul acela îmbrăcat ca un călugăr) poate să-ți absoarbă sănătatea și energia, până la nivelul la care îți scapă arma din mână. Dacă nu te ascunzi repede după un obstacol măricel, te trezești că ai rămas fără armă în plină luptă. Apoi, același Burer are puteri telekinetice extinse. Pe lângă faptul că poate să manevreze obiectele cele mai grele prin puterea gândului și să le prăvălească asupra ta cu efecte serioase asupra integrității sănătății și armurii tale, Burer-ul mai poate și deflecta gloanțele dintr-o rafală trasă asupra sa. Asta ca să nu mai pomenesc de faptul că același lucru se întâmplă și cu grenadele pe care le arunci spre el - te poți bine mersi trezi cu ele înapoi, explodându-ți în față.

Per total, Burer-ul a devenit unul din cei mai redutabili și mai bine dotați oponenți din istoria shooter-elor. Iar la dificultatea adusă de capacitățile extraordinare ale acestuia s-a adăugat și specificul locațiilor în care acesta poate fi găsit. La modul natural, firesc, Burer-ul se ascunde acum în locurile în care își poate folosi cel mai bine mijloacele defensive și de atac: spațiile închise, în care lupta se duce la apropiere. Bineînțeles, este vorba de incinte ticsite cu obiecte pe care Burer-ul ți le poate arunca în cap, prin puterea minții sale...

Or, să ne aducem aminte că Burer-ul apărea în titlurile anterioare ale S.T.A.L.K.E.R. mai mult în spații deschise, unde putea fi ușor vânat cu o simplă armă cu lunetă, de la distanță. Iar în rarele ocazii în care dădeai peste el în subteran, Burer-ul nu făcea nici pe departe dovada puterilor sale extinse din Call of Pripyat, fiind destul de ușor de dovedit. În noul S.T.A.L.K.E.R., însă, producătorii au înțeles atât că trebuie să-și doteze mai bine cu puteri speciale mutanții, dar și că trebuie să-i amplaseze la locul și timpul potrivit, în așa fel încât uzul acestora să fie cât mai eficient.

Astfel, la Burer se mai adaugă Chimera, un formidabil mutant prădător, capabil de salturi uriașe și de o deplasare foarte rapidă, cu o mușcătură mortală. Aceste puteri ale sale sunt potențate de faptul că este un vânător nocturn, ce știe să se ascundă și are o vedere de noapte impecabilă. Combinația între timp (noapte), loc (desișuri, pădure, zonă urbană) și puteri (agilitate, viteză, salturi lungi și imprevizibile, mușcătură puternică, nictalopie) face din Chimera încă un inamic cu adevărat de temut.



În anomalii să ne măsurăm



Lumina vine de la răsărit



Misterioasele macarale

Pușca face shooter-ul

Și aici revenim la arme. Pentru Chimera am ajuns să folosesc chiar și pe toate cele trei pe care le purtam asupra mea. Dacă aveam norocul să o observ de la distanță - ceea ce nu e deloc ușor - primele două-trei gloanțe le trimiteam din pușca cu lunetă. Când Chimera mă localiza - adică foarte repede - luam iute din inventar pușca de asalt cu cadență mare și o puneam în locul celei cu lunetă, după care trăgeam rafale scurte, în timp ce Chimera se apropia de mine. La terminarea încărcătorului, treceam pe shotgun, cu care aplicam loviturile finale. În tot acest timp, trebuia să mă mișc destul de mult, încercând să evit loviturile și mușcăturile Chimera-ei.

La Burer, șmecheria era folosirea puștii de asalt upgrade-ate pentru o cadență foarte mare. Burer-ul poate fi lovit numai de primul proiectil dintr-o serie - dacă folosești shotgun-ul - sau de primele gloanțe dintr-o rafală, pentru că se prinde repede și le respinge pe restul. De aceea, este foarte important să folosești o armă automată cu o cadență cât mai mare, ca să apuci să bagi în el cât mai multe gloanțe, până începe să ți le respingă. Dar, dacă ai de mers pe distanțe mari, inclusiv în câmp deschis, până ajungi la Burer, arma automată de cadență mare nu îți ajunge, îți mai trebuie și celelalte două - shotgun-ul și arma cu lunetă.

În ansamblu, mutanții au fost făcuți mai puternici și mai agresivi. Spre exemplu, acum câinii te atacă și atunci când sunt singuratici, nu doar în haită sau pereche. Mistreții sunt mult mai rezistenți. „Șoriceii" sunt mai rapizi, mai răi și mai eficace, mai ales că populează deseori subterane în care nu te poți feri de ei.
O impresie foarte puternică mi-au lăsat bloodsucker-ii, care pot deveni complet invizibili, nu doar translucizi și cu ochii în continuare vizibili și strălucitori, ca în primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri. În plus, bloodsucker-ii fac tot posibilul acum pentru a te ataca pe la spate, de unde te



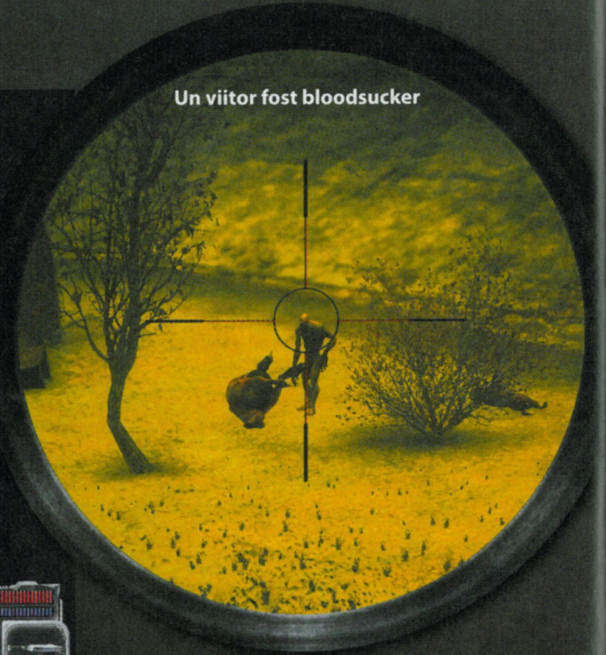
Remember Rzarectha!



Am răpus Chimera



Burer la podea



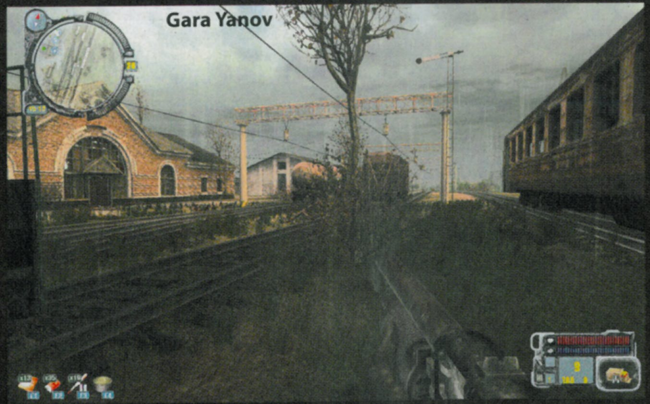
Un viitor fost bloodsucker

apucă cu tentaculele de gât şi te golesc de sânge - scena este foarte neplăcută, te trezeşti brusc neajutorat, privind în sus, fără armă, scuturat de bestia care te-a imobilizat...

Vă spun, în spaţii deschise bloodsucker-ii au devenit o teroare pe bune. În momentul în care observ în HUD că indicatorul de vizibilitate a propriei persoane începe să se umple, fără ca eu să fiu avertizat că am oameni în jur sau fără să văd vreun mutant, mă panichez instantaneu. Ştiu că e o mare probabilitate să fie unul sau mai mulți bloodsucker-i în preajmă, care m-au observat şi vor ataca. Dacă eşti în câmp şi nu ai un copac, măcar, suficient de aproape, către care să te aşezi cu spatele, e naşpa. Mai târziu în joc poți să-ți faci un upgrade care îți oferă vedere în infraroşu, ceea ce rezolvă problema vizibilității unui blodsucker.
Dar, altfel, creatura e invizibilă. Dacă eşti pe uscat, numai sunetul te mai ajută. Dacă eşti în mlaştină, poți vedea paşii mutantului în apă - şi asta m-a scos la liman (sic!) de multe ori cu bloodsucker-ii. Pe care i-am dovedit, în general, tot prin combinația: puşcă automată cu cadență mare, golit încărcătorul, trecut pe shotgun, aplicat lovituri finale. De câteva ori am avut ocazia să observ de la distanță bloodsucker-i, ori alți mutanți, şi să îi termin cu puşca cu lunetă.

Oameni rAI

Să nu credeți, însă, că oponenții umani sunt mai puțin periculoşi. Nici pe departe, iar părerea mea este că inteligența artificială a inamicilor a fost perfecționată în Call of Pripyat. Sunt câteva misiuni şi locații din joc în care numai faptul că pot folosi bandaje şi „pachete de sănătate" cu efect rapid m-a salvat de la o moarte mult prea sigură. Am admirat de multe ori felul în care inamicul ştie să te învăluie, folosind specificul locului, fie că este vorba despre pustietăți, dar mai ales în interioare şi în lupta urbană. Iar felul în care dau artificialii cu grenade este, pur şi simplu, înspăimântător.



Gara Yanov

Experiența de combat în fața AI-ului m-a impresionat, şi, încă o dată, am simțit că am nevoie de toate cele trei arme pe care le căram. Apropiindu-mă de locații în care oponenții sunt fortificați şi au puncte de observație, mi-am uşurat mult sarcina luând de la depărtare santinelele, folosind arma cu lunetă şi amortizor. Apoi, pătrunzând în interiorul clădirilor sau pe străzi, am apelat la arma automată cu cadență foarte mare. La golirea încărcătorului, imediat am trecut pe shotgun. În general, pe nivelul penultim de dificultate, cel pe care am jucat Call of Pripyat şi care mi se pare cel mai potrivit ca raport provocare/realism, am avut o experiență de shooting superioară atât titlurilor anterioare ale seriei, cât şi majorității covârşitoare a celorlalte jocuri de tip FPS.

Războiul cu uzura

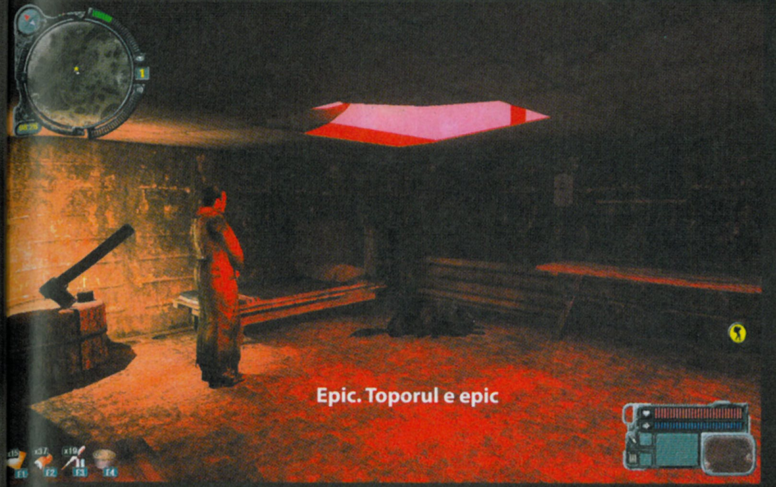
Well, dacă primul motiv pentru care am simțit nevoia să port la mine în permanență trei arme specializate este unul de laudă pentru producători, anume provocarea reală reprezentată de mutanți şi oponenții umani, aflați că există şi un al doilea. Numai că acesta din urmă nu este de bine, şi se leagă de singurul mare reproş pe care îl am de adus relativ la Call of Pripyat. Este vorba de uzura armelor şi armurilor.

Aşa se face că, după doar câteva rafale, începe să scadă vizibil bara de „sănătate" a armelor. Prea repede acestea ajung de nefolosit, ceea ce te obligă să te duci la tehnician pentru reparații. Care costă destul de mult, mai ales pentru primele 60 de procente parcurse din joc. Mai mult decât atât, dacă o armă este prea uzată (ceva de genul sub 75 % din starea de stoc), ea nu mai este acceptată de nici un cumpărător - iar repararea ei pentru vânzare costă foarte mult, deci, adio bani făcuți lejer din comerțul cu armele găsite sau capturate!

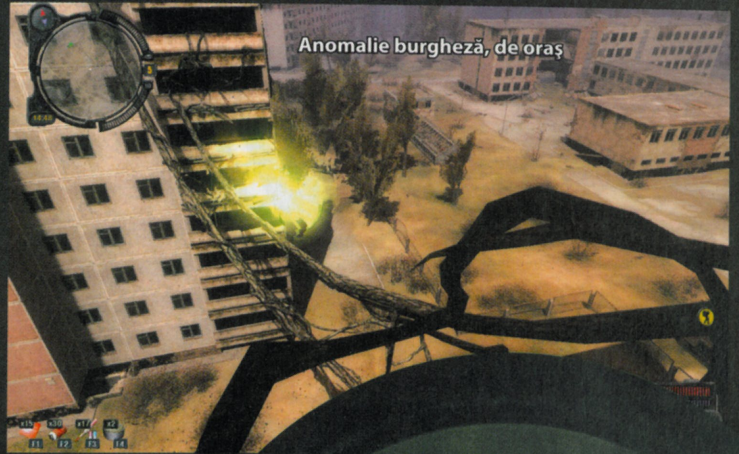


Aici am rămas fără grai

O primă parte a nemulțumirii mele ține de lipsa de realism. Vreau să spun că o armă modernă, mai ales un AKM, bine întreținută, curățată şi folosită cu oarecare



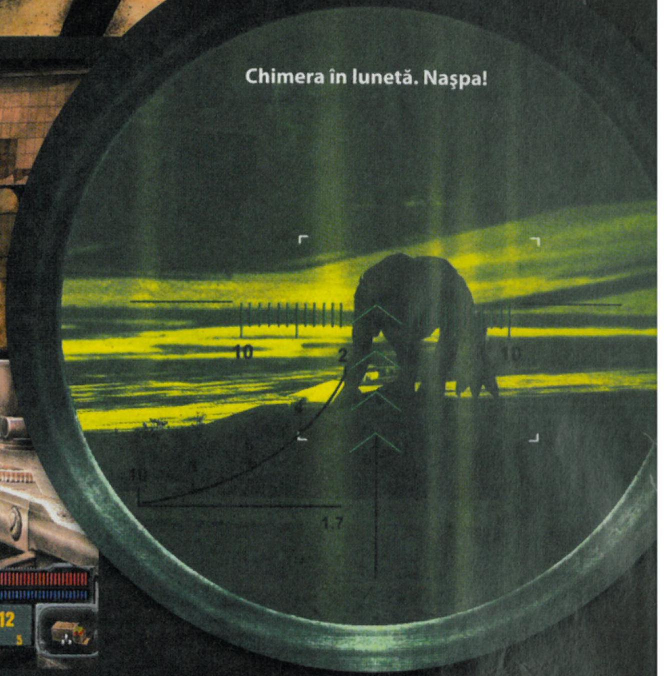
Epic. Toporul e epic



Anomalie burgheză, de oraş



Încotro, tovarăşi?



Chimera în lunetă. Naşpa!

grijă, ar trebui să te țină cel puțin luni de zile fără probleme, la o folosire intensă pe timp de război. De aceea, senzația pe care o ai, văzând cum abia după câteva focuri arma ta începe să se uzeze, este una dă naşpa superlativ. De aceea, în misiunile mai lungi, mi-a fost de folos să port la mine trei arme, ca să compensez uzura exagerată a uneia dintre acestea.

O a doua parte a nemulțumirii mele ține de atenția mult prea vizibilă pe care producătorii o acordă echilibrului de resurse, adică bani, din joc. Una la mână, vin costurile exagerate ale întreținerii armelor şi armurilor. Doi la mână vine imposibilitatea de a vinde o armă aflată peste un anumit grad de uzură. Iar trei la mână vin cheltuielile exagerate destinate deplasării între cele trei hărți din joc. Între două dintre acestea dai o mie de ruble, iar între celelalte două bagi 5000 (!!!) de ruble. Pur şi simplu se vede cu ochiul liber, cusut cu ață albă, că producătorii nu au ştiut cum să găsească o cale mai subtilă, mai firească, mai puțin penibil deranjantă de a echilibra resursele financiare în joc. Din fericire, deja există moduri care rectifică chestiunea uzurii exagerate - totuşi, fără a aduce o rezolvare inteligentă şi acceptabilă a problemei balanței comerciale, pe care o dezechilibrează.

Totuşi, stalker...

Spuneam în prima parte a prezentului articol că începutul jocului poate părea sec. Asta pentru că nici secvențele cinematice (parțial devenite slideshow-uri în CoP), dar nici chiar povestea, nu sunt de natură a te aduce în pielea vreunui personaj dramatic, plin de carisma melancoliei slave, aşa cum strălucit o făceau primele două S.T.A.L.K.E.R.-uri. La asta nu ajută nici naivitatea grosolană a voice acting-ului în engleză (cel rusesc este fenomenal, mind me!), traducerea dubioasă din rusă, ori inexpresivitatea facială şi gestuală a participanților la scenele scriptate ce înlocuiesc pe alocuri filmulețele de cutscene. Sub toate
aceste aspecte, se poate spune despre Call of Pripyat că nu aduce aproape nimic din farmecul clasic al Zonei, aşa cum acesta apare în Shadow of Chernobyl şi Clear Sky, ca o reflecție îndepărtată, dar vibrantă şi expresivă, a creațiilor originare ale fraților Strugațki şi regizorului Andrei Tarkovsky.

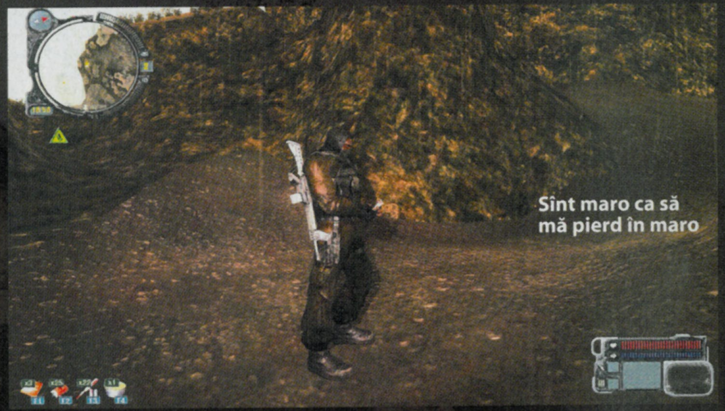
Deşi această stare de fapt poate deruta, nemulțumi şi chiar respinge pe fanul hardcore al seriei



Mmm, faianță!


Excavatorul


Somnul de veci


Sint maro ca să mă pierd în maro

S.T.A.L.K.E.R., eu spun că trebuie să ne schimbăm un pic direcția din care privim. Eroul din CoP este un agent secret, militar, implicat într-o prozaică operațiune de recunoaştere şi recuperare. Povestea jocului, atât în questa principală, cât şi în cele secundare, urmăreşte fidel şi inspirat specificul acțiunilor unui astfel de personaj, făcând-o la un mod absolut credibil. Practic, în Zonă nu avem doar eroi tragici de poveste, ci şi oameni ai muncii, în acest caz informative, care îşi urmăresc cu precizie şi tenacitate scopurile.

Încă o dată afirm: apreciez faptul că producătorii nu ne-au impus intrarea în pielea unui personaj cu trăsături dramatice puternice, în acest al treilea titlu al seriei. În schimb, aceiaşi producători ne-au oferit în CoP toate ingredientele necesare pentru a ne clădi noi singuri, în inimile şi mințile noastre, inefabila stare sufletească de Zonă pe care o vom simți în pielea personajului cu care o parcurgem. Astfel, tot ceea ce se poate vedea în cele trei hărți ale jocului te împinge la trăirea aceea aparte, obsedantă, de neuitat: melancolia, nostalgia, dorul insațiabil de revenirea în Zonă.

Este vorba de întinderea de stepă, de mlaştină, de pustiul părăginit al aşezărilor umane. Este vorba de apusuri şi răsărituri, despre ploi şi vânturi, despre furtuni şi lumina fulgerelor. Este vorba despre foşnetul ierburilor şi frunzelor, despre tunet, despre plesnetul picurilor de ploaie. Este vorba despre acea lumină dulce (sorry pentru şugăreală, dar ăsta e cuvântul potrivit), ale cărei raze te înfioară când priveşti soarele prefirat prin crengi sau împrăştiat pe un zid scorojit. Este vorba de muzica de ambient a jocului, discretă, dar perfect potrivită locului şi stării pe care acesta o transmite.

A observa toate aceste lucruri, minunat prezente în joc, nu ține de nici un story şi de nici un personaj anume construit pentru a impresiona. A percepe aceste lucruri ține de tine, de jucător. Dacă tu eşti, în sufletul tău, un stalker, toate aceste lucruri vor deştepta în tine trăirea aceea profundă, intensă, pe care numai în Zonă o mai poți avea.

Din fericire, insinuarea treptată a feeling-ului de Zonă este ajutată atât de dimensiunile mari ale hărților din joc, cât şi de faptul că acestea nu sunt aglomerate. Criticam în articolul de Clear Sky tocmai faptul că îți cam lipseşte... intimitatea, că, într-un loc ce ar fi trebuit să-ți dea fiori prin aerul de pustiu bântuit, nu poți să faci un pas fără să te împiedici de nişte băieți veseli care spun bancuri cu mutanți - chestie care dădea dracului orice trăire la marginea Realității. De data aceasta, Zona este suficient depopulată pentru a-ți oferi momente de stranie singurătate, rareori întrerupte de grupuri foarte mici şi silențioase de stalkeri/bandiți/Duty/Freedom ce zoresc spre propriile lor obiective.

Deşi grafica nu este adusă cu totul la zi, calitatea reprezentării şi sugestiei prin argumentul vizual este la cel mai înalt nivel în Call of Pripyat. Încă o dată, producătorii şi-au dat în petec în ce priveşte dimensiunea şi detaliul anumitor elemente din joc. De altfel, privind un excavator dintr-o exploatare minieră de suprafață, câteva nave, nişte macarale portuare, un complex industrial, dar şi o parte consistentă din oraşul Pripyat, am ajuns la concluzia că nu există o cale mai bună de a transmite sentimentul Pierderii, alta decât a reda dimensiunea şi detaliul lucrurilor pierdute. Drumul prin pustia Zonei este dovada reuşitei complete a acestei redări - cu moartea pe moarte călcând.

Foarte bine sunt realizate vizual şi diferitele anomalii şi artefacte, acum valorificate mai bine în contextul terenului/mediului (inclusiv urban).


Stargate SG-1

Cu şanse la titlu

Voi încheia acest articol printr-o revenire la esența acestui al treilea S.T.A.L.K.E.R.: aceea de shooter, regăsită, în sfârşit, de producătorii săi. Care au reuşit să se concentreze exact pe strictul necesar pentru a face din Call of Pripyat un candidat cu mari şanse de succes la titlul de FPS-ul anului 2010. În acest scop, au creat oponenți redutabili - mutanți şi umani, care au ridicat şi mai mult ştacheta performanței AI-ului în jocurile de gen.

Mai mult, dificultățile au sporit şi din cauza nopților, mult mai întunecoase decât în titlurile anterioare ale seriei. Acum, chiar ai nevoie de vedere pe timp de noapte, eventual de lunete îmbunătățite pentru contrast ori întuneric. Şi aici eşti pus în fața unor alegeri dificile - armura care te protejează cel mai bine de anomalii nu are vedere pe timp de noapte... Aşa am ajuns să petrec câteva nopți terifiante în Pripyat, întârziat fiind în câte o misiune până la căderea întunericului.

Apoi, bine gândit, gradat şi integrat în joc este accentul pus pe arme şi upgrade-ul acestora, cu mici detalii de finețe cum sunt locațiile dificil de găsit şi prăduit ale truselor de scule necesare. Iar toate acestea sunt închegate ca experiență globală într-o suită de misiuni variate, ce nu plictisesc niciodată, în care eventuala scriptare este făcută neinvaziv, fără a deranja, ci potențând acțiunea. Designul de nivel este ideal pentru desfăşurarea unei multitudini de scheme tactice, cu alternanțe binevenite între luptele de interior şi exterior, de câmp sau mediu urban.

Totuşi, Call of Pripyat nu este un sandbox în adevăratul înțeles al cuvântului, jocul nu este de mari dimensiuni, iar misiunea principală are o anumită liniaritate, oarecum ascunsă de vastitatea posibilităților tactice ale luptelor şi de unele misiuni secundare interesante.

În opinia mea, dacă vrei să obții un maxim de intensitate a experienței de joc, eu cred că acest S.T.A.L.K.E.R. trebuie parcurs într-un ritm destul de alert, astfel încât evoluția armelor şi a echipamentului personajului tău să urmărească îndeaproape derularea poveştii de bază.

Însă, cel mai important lucru este faptul că GSC Game World par să-şi fi regăsit suflul şi inspirația în a face din S.T.A.L.K.E.R. un shooter superlativ, ceea ce îmi dă mari speranțe pentru viitorul Zonei, loc în care abia aştept să revin. Până atunci, însă, vă reamintesc că rejucabilitatea titlurilor din seria S.T.A.L.K.E.R. este foarte mare, iar apariția unui mod Complete pentru Call of Pripyat va fi un prilej sigur pentru o experiență încă şi mai acaparatoare decât cea de la început.

■ **Marius Ghinea**


Uite-acolo e piața, domnule!


Un fleac... m-a controlat mental



alternativa


S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

La cât de aparte este seria S.T.A.L.K.E.R., nu văd alternativă la CoP decât Clear Sky. Este drept, titlul anterior are bug-uri, minusuri şi indecizii de structură şi design, dar, cu ceva patch-uri şi mod-uri peste el şi cu atenția îndreptată către atmosferă, merită jucat înainte de a te reapuca de Call of Pripyat.

**LEVEL NOIEMBRIE 2008*

BUNE:
- armele
- atmosfera
- AI-ul
- designul

RELE:
- un pic prea scurt
- distanța de rendering a vegetației

CONCLUZIE:



Pe măsură ce am parcurs CoP, am ajuns să-l consider cel mai fain shooter pe care l-am jucat vreodată. Pentru că, strict sub aspectul luptelor în timp real cu arme de foc, din postura First Person, îmi vine să spun, fără a mă putea stăpâni, deşi aş vrea, că al treilea S.T.A.L.K.E.R. este cel mai bun shooter din istorie. Dacă la asta adăugați atmosfera aparte specifică Zonei, obțineți un joc de excepție, cum nu credeam că se mai fac. Şi nici nu are bug-uri precum primele două din serie...

9

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	10



Gen FPS **Producător** GSC Game World **Distribuitor** bitComposer Games **Ofertant** Koch Media **ON-LINE** www.cop.stalker-game.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel P4 2GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

ASSASSIN'S CREED II

AC//PC

După o așteptare destul de lunguță, misteriosul personaj și-a adus cea de-a doua aventură și pe PC. Pentru a îndulci poporu', sătul pesemne de așteptare, producătorul a inclus din start, gratis, cele două recente DLC-uri lansate contra cost pe console. Din păcate, nu a reușit să compenseze și problemele făcute în primele zile după lansarea oficială de noul sistem DRM (detalii în oglinda separată).

Și fiindcă Marius a vorbit în lung și-n lat despre jocul aista în cel din urmă număr de anul trecut, voi încerca (și voi eșua lamentabil) să mă concentrez pe specificul acestei versiuni și să vin în completarea vorbelor așternute de venerabilul meu coleg.

Greu, la deal, sus, la portare...

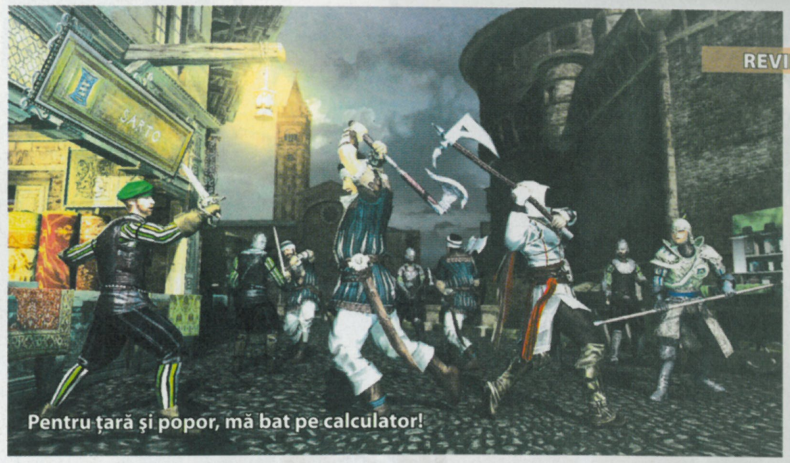
Voi începe sec și brutal, cu aspecte tehnice ale versiunii PC. Discuția cu generația actuală de console, care „blochează" dezvoltarea graficii pe PC, e veche de vreo doi-trei ani. Dacă atunci era un semn de întrebare, acum e o certitudine. Într-adevăr, sunt din ce în ce mai multe sectoare în care o consolă devine flască, neputând concura cu un PC performant. Ce se întâmplă atunci când transferi pe PC un joc de consolă ca Assassin's Creed II? Simplu. În principiu, arată mai bine, datorită AA-ului și AF-ului, forțate sau nu din drivere. Din păcate, nu se rezumă totul aici. E foarte important ca producătorul să-ți ofere posibilitatea de a regla toate aspectele importante ale graficii, sunetului și controlului pentru a se potrivi configurației pe care te joci și preferințelor tale. Mai precis, în AC II, fiind gândit, din nou, în primul rând pentru console, ceea ce putea fi acceptabil pe PS3 sau Xbox360 devine de-a dreptul dubios pe un PC relativ puternic. Cum ar fi texturile detaliate și obiectele (și nivelul de detaliere progresiv al acestora), care uneori apar abia la cinci pași în față, când puteau la fel de bine să apară la douăzeci-treizeci și să nu mai fie supărătoare. În jocuri ca acesta, unde spațiul de joacă este foarte vast (chiar enorm față de alte titluri), a reda totul frumos și detaliat înseamnă sinucidere ca și consum de resurse. Așa că intră în schemă algoritmi de detaliere progresivă. Nimic de obiectat, când jocul e pe consolă. În varianta de PC însă, te aștepți, ca tot omul, să te lase producătorul să reglezi puțin asta, în funcție de puterea sistemului tău. Carevasăzică, dacă am ultimul răcnet de PC, aș putea împinge desenarea obiectelor detaliate până în depărtare, la orizont, fără o cădere semnificativă de performanță. Pe un PC slab, pot regla singur compromisul între fluiditate și detalii. Ei bine, joculetele ăsta nu are nici cel mai mic reglaj în acest sens. Ba chiar, scoțând din schemă bloom-ul, monstruos de excesiv pe alocuri și imposibil de reglat fin, cum se pare că e la modă, am văzut cu stupoare că el ascunde tot felul de hibe, texturi mai slăbuțe și, cel mai important, maschează încărcarea și apariția texturilor și modelelor detaliate, astfel încât să reducă situațiile în care o oarecare biligonguță devine ghiveci frumos abia când ajungi atât de aproape încât poți să-l atingi cu vârful sabiei. Sorry, băieți, dar nu e pardonabil să nu pot decide singur ce detalii anume prefer să-mi sacrific în favoarea unui gameplay fluid și până unde pot să văd frumos. Nici sistemul de control n-a fost ocolit de efectul „făcut pentru console". E drept, aici Ubi a excelat, oferind numeroase de variante de control ce combină tastatura cu mouse-ul (cu două, trei, cinci butoane) sau te lasă să joci doar din taste. Am jucat așa o vreme, m-am acomodat, relativ, însă n-am putut să mă stăpânesc și, în cele din urmă, am înfipt în calc un controller de X360. Moment în care am văzut în ce condiții are logică schema de control și cât de mare e diferența atunci când ai totul la degetul mic. Însăși asocierea de acțiuni butoanelor în sine devine perfect logică, iar controller-ul devine cu adevărat o extensie a mea către joc, prin care pot să zburd ca și când aș fi acolo. Hai să zicem că trec asta cu vederea. Însă prompt-urile de butoane ale acțiunilor sunt indicate cu simboluri, ca și pe consolă. Or împrăștiații, ca mine, ar cam prefera să fie indicate prin numele tastelor, că de-aia sunt litere și cifre pe ele! În cele din urmă, și cu, și fără controller, AC II se poate juca lejer pe PC. Iar a deține un gamepad e chiar o idee bună și nu presupune o investiție majoră, mai ales că o mulțime de jocuri se controlează mai bine așa. Se poate înghiți și nepotrivirea tehnică între grafică (respectiv reglajele ei, puține la număr pentru un astfel de joc) și flexibilitatea unui PC. Dar, de 60 de euro, cât costă jocul pe afară, se putea gândi mult mai bine toată treaba și pentru butonerul clasic. Din fericire, la noi costă puțin peste jumătate din sumă, așa că treburile astea și DRM-ul devin mult mai lesne de trecut cu vederea.


O priveliște pentru care merită să asasinezi

Vedeți, așa se întâmplă când portezi „la deal" un joc, adică pe o platformă superioară consolelor, PC-ul. Ubi încă are de învățat de la Capcom la capitolul ăsta: Resident Evil 5 și Street Fighter IV au fost impecabil transpuse, se mișcă fluid și pe sisteme medii, ba chiar devin mai arătoase, pentru cei pe care-i ține calcul. Ca o paranteză, țin minte și acum transpunerile pentru PC ale joacelor Capcom numite Devil May Cry 3 și Resident Evil 4, făcute complet cu picioarele, spre disperarea fanilor; ghici de către cine? Ați ghicit, Ubi. Moment din care Capcom a decis că-și face singur portările. Și n-au mai fost probleme. Așadar, luați aminte la portare, băieți, căci DRM-ul a provocat suficiente supărări în rândul plătitorilor! Nu e nici pe departe o transpunere proastă, dar rangul AAA de care se bucură Assassin's Creed II nu prea lasă loc de greșeli și omisiuni.




Hățânând musafiri nepoftiți


Pentru țară și popor, mă bat pe calculator!


Hai, dă-mi odată DLC-urile alea suculente să mă joc cu ele!
Numai dacă faci față DRM-ului impus de tata!

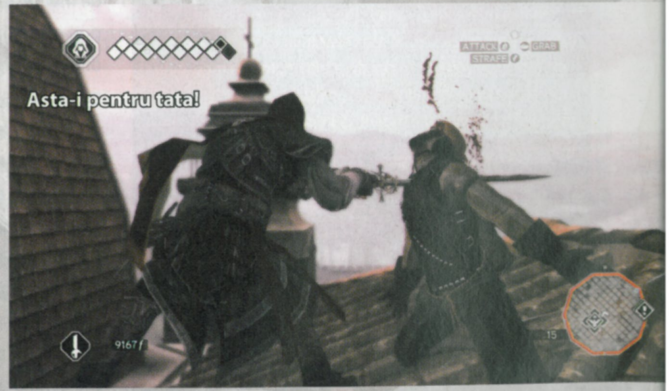
Moca, doar pentru PC

Spuneam că întreg conținutul celor două DLC-uri lansate contra cost pe consolă se găsește implicit, gratis, în varianta de PC. A trebuit să aștept finalul jocului pentru a-l experimenta, fiindcă pur și simplu acolo este concentrat. Pe de o parte, fără să vă stric vreo surpriză, vă spun că este foarte savuros, chiar dacă nu are o durată de joc mare. În Forli/Romana, m-am simțit exact ca în The Witcher, ca atmosferă. Și o spun admirativ. Este o nuanță cel puțin delicioasă, care nu face decât să condimenteze plăcut o experiență și-așa superbă de joc. La fel și răfuiala cu Savonarola și oamenii lui de bază care, pe lângă faptul că se integrează perfect spațial și temporal, se dovedește a fi de fapt, ca substrat, o serie de provocări, nu foarte diferite de Challenge-urile din Arkham Asylum ca stil de execuție. Singura mea plângere este că, luând în calcul firul epic principal, DLC-urile se antepun ca o piedică punctului culminant, drept urmare se răsuflă din tensiune. În tot cazul, mi-au picat bine, fiindcă după finalul jocului oricum mi-a fost greu să mă desprind de Ezio pentru a scrie articolul. Deși m-am jucat serios vreo două săptămâni, tot îmi venea să mai țopăi prin peisaj, să mă distrez cu gărzile și să fac puținele misiuni secundare trecute cu vederea înainte de final. Mai mult, mai mult!

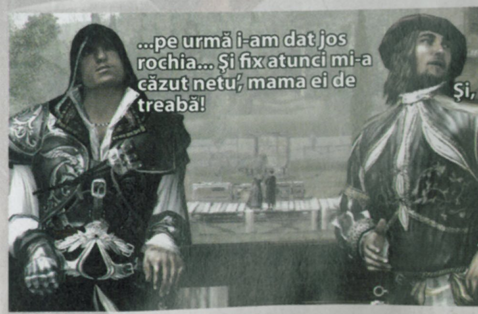
A doua opinie

Trebuie să vă spun că am plecat „la drum" cu o încărcătură negativă, provocată de gameplay-ul exasperant de repetitiv al predecesorului. Pe respectivul am vrut să-l joc, însă după prima zi și câteva încercări de continuare, am cedat nervos. Fiindcă lipsa de diversitate și imaginație plus o sumă de idei proaste au ocolit restul aspectelor jocului și s-au cuibărit în inima gameplay-ului și a designului misiunilor. Ceea ce n-am putut tolera, cu toate că povestea mi se părea interesantă și Damascul, călușul, animațiile și acțiunea în sine, ca și concept, mi s-au părut extraordinare. În fond, vrem ca joaca să fie o plăcere în sine, nu să devină la un moment dat un obstacol în calea depănării unei povești. Altfel, mai bine citim sau ne uităm la filme.

Ei bine, prima oră de AC II, la care am asistat și pe consolă, n-a făcut o impresie prea bună. Adică, aveam senzația că este aceeași chestie, cu aceleași puncte de atracție și, din păcate, aceleași probleme. Hotărât să trec peste asta, am continuat să butonez. În scurt timp, prejudecățile (totuși fondate), blazarea și neîncrederea s-au transformat în fascinație, apoi în imersiune totală. Toate aspectele jocului au fost îmbunătățite și diversificate cu mult. În primul rând, în sfârșit, asasinul are o față și o


Asta-i pentru tata!


Ne-am speriat cu toții de o textură apărută din senin...







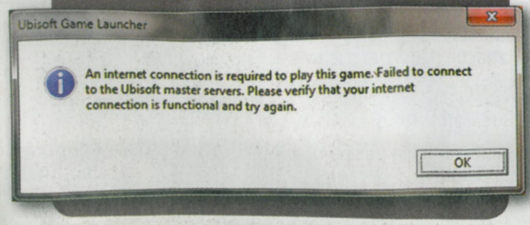
Assassin's Greed (d-ale DRM-ului)

Noul sistem de protecţie a jocurilor pentru PC semnate Ubisoft a fost lansat odată cu variantele de PC ale AC II, Silent Hunter IV şi cu beta-ul de Settlers VII. Pe scurt, jocurile includ un mic client folosit pentru autentificarea pe serverele Ubisoft, unde veţi fi siliţi să vă creaţi un cont. Clientul trebuie menţinut pornit pe durata jocului, lucru care, evident, necesită o conexiune permanentă la internet. Chiar dacă jocul este single player, precum AC II. Partea bună, pentru cei care obişnuiesc să butoneze de pe mai multe calculatoare, din diverse locuri, este că save-urile vor fi mereu accesibile, fiind copiate pe Ubi.com la oprirea jocului, respectiv descărcate la pornirea lui. Partea proastă este însă mult mai dureroasă, fiindcă depinzi de legătura la internet să joci single player. Şi nu doar de ea, ci şi de serverele Ubisoft care, pe lângă faptul că trebuie să funcţioneze, trebuie să mai şi funcţioneze bine, să nu te trezeşti cu profilul pierdut/şters, cu progresul nesalvat sau cu salvări „corupte". În funcţie de norocul fiecăruia cu furnizorul de net, sistemul poate părea/deveni draconic sau, dimpotrivă, poate să nu deranjeze cu absolut nimic. În caz că serverele Ubi se agaţă temporar sau conexiunea sughite puţin, jocul este pauzat şi ai de ales între aşteptarea restabilirii legăturii sau ieşirea din joc. Ce mai alegere. În schimb, ar fi fost mai bine să integreze o zonă în care să-ţi faci de cap sau o serie de misiuni, eventual în rolul tatălui lui Ezio, care să se poată juca offline (când pică netul, jocul să-ţi propună şi începerea sau continuarea părţii acesteia, pe lângă Exit to Windows). Măcar atât puteau să facă pentru a îndulci neplăcerea unui client care, de bine, de rău, a marcat loveaua în desaga lor.

Eu unul am avut în mână copia de review cu destul timp înainte de lansarea oficială. Până în momentul lansării, am avut două întreruperi însumând fix cinci secunde. Nimica toată. În primele două zile după lansare, a fost un infern pentru jucători şi un fiasco pentru un prim contact cu noul DRM. Deconectări cu orele. Nu provocate de internet, ci de serverele Ubi, care se pare că au fost atacate. Întrebarea mea este: nu ştiau cine sunt? Nu se aşteptau la asta, nu puteau să prevină aşa ceva? În fine.
Cert este că, începând cu cea de-a treia zi, totul a mers bine, cu excepţia unor momente, rare, în care, intrând în joc, nu mi-a apărut profilul şi a trebuit să-l repornesc de maximum două ori până s-a rezolvat.

Ce părere am? În principiu, mai toată lumea care are bani de jocuri îşi permite şi o conexiune la internet şi e firesc să aibă de la furnizor pretenţia ca aceasta să meargă 99% din timp, dependenţa de el făcându-l aproape la fel de important precum curentul electric.
Să fim serioşi, sunt zilioane de jucători de World of Warcraft plus alte MMO-uri, Team Fortress, Counterstrike, StarCraft, WarCraft III, Call of Duty etc. - şi pentru fiecare folosesc conexiunea la internet. Nu le iau apărarea celor de la Ubi. Pur şi simplu aşa stau lucrurile.

Iar Ubisoft va învăţa ceva din fiasco-ul petrecut în primele zile de la lansarea jocului (jocurilor, de fapt) şi îşi va pune la punct infrastructura, ca să mai vândă jocuri pe PC (şi cred că vor). Mă îndoiesc, pentru binele Ubisoft, că vreun titlu de-al lor va mai avea asemenea probleme, chiar şi numai în preajma lansării. Iar lumea se va obişnui cu el, aşa cum s-a obişnuit şi cu rele mai mari. Sistemul lor DRM este cam greţos, însă impardonabil rămâne numai şi numai ceea ce s-a petrecut pentru europeni în cele două zile de după lansarea oficială şi a zvârlit noroi peste un joc de referinţă.



personalitate clară, interesantă, lucruri care mi-au lipsit în primul AC. Apuci să vezi o poveste de fond mai interesantă, mai credibilă, iar personajele implicate în ea sunt excelente şi devin din ce în ce mai fascinante pe parcurs. Asasinatul dublu, odată ce prinzi lamă şi pe cealaltă mână, alături de mişcările de dezarmare şi studierea mai profundă a sistemului de cafteală, m-au făcut să nu mai evit cu orice preţ o luptă. Chiar dacă inamicii încă stau la coadă să te cotonogească, cu unele excepţii înviorătoare, este cu mult mai bine. Şi noile gadgeturi m-au cucerit instantaneu (veţi avea şi ceva cu iz de praf de puşcă, spre final, hehe). Dar cel mai important este că misiunile au fost diversificate şi integrate cu mult mai bine în poveste. Ba chiar anumite misiuni secundare,dar obligatorii în primul pentru a trece la porţia principală, sunt acum opţionale şi diferite, cu mult mai apetisante şi lipsite de monotonie. Mai ales că sistemul economic, prin care-ţi îmbunătăţeşti mica cetăţuie dobândită de la un punct în grijă şi aduni un profit frumuşel, nu te mai obligă să alergi după toate nenorocitele de cufere cu bani împrăştiate peste tot. Fie că mergi încet şi sigur, fie că pompezi bani în infrastructură pentru profit ulterior, nu vei ajunge în situaţia de a fi obligat să alergi după cai verzi pe pereţi pentru a-ţi cumpăra o piesă de armură sau vreo armă. Faptul că te poţi amesteca printre orice fel de oameni cu un sistem nou şi inteligent m-a făcut să uit de cretina căutare a grupurilor de călugări din primul AC. Iar faptul că unele gărzi te caută şi prin mulţime şi ascunzători este un mare bonus. Misiunile de găsire a mormintelor unor celebri asasini, cu scopul de a pune mânuţa pe ceva foarte interesant, care-i aparţinuse lui Altair, m-au încântat peste măsură şi m-au făcut să stăpânesc aproape perfect comenzile de platforming şi arta de a lovi fără să atragi atenţia. Şi mi-au dat acces la unele dintre cele mai frumoase interioare pe care le-am văzut vreodată în jocuri. Iar povestea, Dan Browniană, de felul ei, cu tone de prostioare New Age în ea, reuşeşte să aibă farmec permanent şi conduce la unul dintre cele mai reuşite finaluri experimentate de mine, care încheie satisfăcător actuala aventură şi deschide loc unei continuări de zile mari.

Voice acting-ul este şi el convingător şi dă viaţă bine personajelor, însă mi s-a părut penibilă combinaţia de engleză şi italiană subtitrată din varianta standard, care-i face să pară pe bieţii macaronari renascentişti mai degrabă nişte mafioţi de mâna a cinşpea din Brooklyn-ul anilor '20. Comutând pe audio în italiană integral, am avut surpriza unui accent sudist, potrivit mai degrabă pentru Sicilia, nu pentru Florenţa, Veneţia, Toscana sau Roma, unde se întâmplă întâmplările, şi a unei intonaţii mult mai slabe decât în varianta corcită. Plus pasaje nesubtitrate, în filme.
Aşa că m-am resemnat şi am comutat la loc în itangliană.


Şi asasinii au romantism, să ştiţi!


Eu are valoare şi-aruncă cu banii, c-am femei şi duşmanii moare subt lame!


Zbor în bătaia săgeţii


Fără cuvinte



Ezio, I'm your Vader!

Totuşi, iubirea...

Citind hoarda de critici pe care le-am avut la adresa acestui joc şi cântărindu-le cu argumentele pro, aţi putea spune că nu sunt întreg la cap, mai ales dacă aţi aruncat un ochi peste notă. Ei bine, AC II este totuşi unul dintre cele mai bune jocuri Action/Adventure care s-au făcut vreodată şi va plăcea cu siguranţă enorm până şi celor care nu s-au putut lipi de predecesor (asemenea mie). Merită banii, merită deranjul, merită suportate DRM-ul, bug-urile ocazionale şi inconsistenţele grafice, fiindcă o experienţă ca în Assassin's Creed II nu veţi mai găsi nicăieri. Era să nu mai scriu articolul ăsta, fiindcă nu mă prea puteam opri din jucat şi rejucat. Când vor face publică data de lansare a lui AC III, voi începe şi eu să număr zilele, nerăbdător.

■ **Caleb**


A fost, pentru mine, o onoare...



Fetiţe dulci ca-n Bucureşti...

alternativa



THE SABOTEUR

Un titlu cu totul deosebit, care îmbracă aroma de Mafia şi Hitman/Death to Spies într-un Paris ocupat de nazişti şi te pune în pielea unui irlandez cu vână. Plin de personalitate, te motivează să-l joci şi să treci peste bug-urile implicate de conceptul sandbox. Are căţărat şi stealth şi, împreună cu AC II, va ţine fanii genului ocupaţi multă vreme.

LEVEL IANUARIE 2010

BUNE:
- gameplay îmbunătăţit radical şi mai divers
- povestea, dimensiunea istorică şi personajele, umorul
- arhitectura şi animaţiile, noile mişcări

RELE:
- grafica nu exploatează potenţialul PC-ului
- mici bug-uri şi situaţii dubioase
- DRM-ul
- încă se stă la rând la luptă

CONCLUZIE:



Dacă puteţi trece peste eventuala impresie proastă sau „meh" lăsată de gameplay-ul repetitiv al predecesorului şi DRM, aveţi în faţă un sequel radical mai bun din toate punctele de vedere, captivant şi plin de farmec de la un capăt la celălalt, care vă va lăsa tânjind la partea a treia.Face banii, face timpul şi face chiar şi eventualii nervi.

9

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action-Adventure **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România, Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.assassinscreed.com

CERINŢE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 1,8 GHz /Amd X2 2,4 GHz **Memorie** 1,5 GB (2 GB Vista, 7) **Accelerare 3D** DirectX 9 Shader 3.0 256 MB



ANNO 1404 Venice

Ca să fiu sincer, nu ştiu cât o să mai pot exista în purgatoriul acesta, situat undeva între presă şi producţie. Greutatea nu vine din faptul că aş vedea deciziile bune sau proaste de design sau că aş observa probleme de programare, animaţii de slabă calitate sau texturi lucrate în grabă, ci pentru că încep să simt un pic prea multă consideraţie faţă de munca unor producători, şi aici mă refer la oameni, nu la companii.

Tribut

Şi asta nu neapărat pentru că deplâng starea industriei, cu presiunea pe care o impune asupra producătorilor, ci pentru dezamăgirea pe care aceasta o produce în rândul celor implicaţi. Dezamăgirea nu e dată neapărat de incompatibilitatea acestui joc cu o viaţă normală, ci de faptul că foarte mulţi dintre oamenii talentaţi implicaţi nu mai au la sfârşit de zi nicio satisfacţie. Când nu mai există satisfacţie, din cauză că nu li se recunosc meritele, din cauza oboselii acumulate sau din cauză că pur şi simplu au o perioadă proastă, în care muza e la plimbare, aceşti oameni pot pierde cel mai important şi mai necesar stimul, şi anume pasiunea.

E bine ştiut că, pe lângă necesitatea unui salariu, totuşi oamenii aleg să lucreze în industria jocurilor din pasiune. Evident, nu mă refer aici la cei care produc adevăraţii bani, oameni care de multe ori nu au pus în viaţa lor mâna pe un joc, producţie proprie sau nu. Mă refer la cei care produc, la proletarii industriei. La cei care iau din propria viaţă crâmpeie pe care le aşază în jocuri. Ei bine, când nu mai e pasiune, salariul rămâne singurul stimul. Şi atunci aceşti oameni devin... „mercenarii" industriei, oameni care fac exact atât cât trebuie, nimic mai mult.

Oameni care nu se mai implică, oameni care nu mai vor să aibă idei. De ce oare se duce pasiunea... Din multe motive, dar în general din cauză că aceasta nu e ajutată, crescută, întreţinută şi susţinută. Pentru că foarte multe companii preiau pasiunea ca şi cum ar trebui să existe în mod natural, se folosesc de ea ca de o şosetă, iar când dă semne de oboseală, e aruncată la gunoi. Şi astfel pierd. Tot mai mult de la an la an.

Îmi cer scuze pentru această lungă introducere care are legătură doar relativ cu articolul de faţă. E un tribut adus celor de la Infinity Ward, făcuţi praf de către o companie de distribuţie, care a devenit prea sigură de sine. Dar cum spunea un personaj virtual, culmea, într-un joc care oarecum e în ograda lor – „Niciun rege nu poate domni o eternitate." (Moartea lui Arthas, The Lich King, din World of Wacraft).

Anno 1404 revine

Pentru a reveni un pic, deşi nu se aud lucruri bune nici de la Ubisoft, totuşi există unele producţii în ograda lor care miros a pasiune şi, dacă nu, măcar au un design de excepţie. Clar nu vorbim de HAWX sau Avatar. Vorbesc de Assassin's Creed 2 şi de jocul de faţă, Anno 1404. Cu siguranţă, de primul aţi auzit. Chiar dacă e o serie foarte lungă, sunt sigur că nu mulţi dintre voi au pus mâna pe al doilea. Anno nu a fost niciodată un joc high-profile. Acest lucru a adus probabil destul de multă liberate echipelor de producţie, pentru că „The upper management" a fost prea ocupat cu celelalte hituri.

Anno 1404: Dawn of Discovery a atras atenţia din multe puncte de vedere, ca de exemplu, citez din review – „Pentru cei care nu au pus mâna pe niciun titlu al seriei, Anno este un joc deosebit în sine, deoarece combină strategia economică, diplomatică şi militară cu construcţia şi întreţinerea unor comunităţi de oameni, împrăştiate mai mult sau mai puţin pe o hartă alcătuită din insule."

Jocul este foarte bine structurat şi urmăreşte evoluţia unei societăţi, alias oraş, care porneşte de la o comunitate mică, alcătuită din ţărani şi aspiranţi, şi ajunge până la oraşe medievale de excepţie, cu populaţie variată, nobilă, parvenită şi, evident, plină de pretenţii. Venice aduce o serie de lucruri în plus acestui sistem. Pe lângă poveştile lui hilare, care încearcă să creeze motivaţia de a construi folosindu-se de romanitatea cu care este asociată vizual arhitectura oraşelor medievale italiene de după Renaştere, există şi o serie de lucruri care îl diferenţiază de predecesorul său şi îi dau un aer de „must-buy and then... play, you DRM addicted!".

Noi elemente

În primul rând sau nu neapărat, jocul nu mai are o campanie cu legătură pentru că vorbim despre un set de scenarii menite să te familiarizeze cu noile aspecte, cum ar fi de exemplu spionajul şi sabotajul. Folosindu-te de o făbricuţă de spioni, vei avea posibilitatea de a dejuca tendinţa unor indivizi de a-ţi fura locuri din consiliu,


Acest obiect nu poate fi ras de pe faţa pământului


Chintesenţa Orientului


Mori de vânt sau de apă?!


Tun-ing...


Biserica Neagră


Curte domnească



Decât codaș la oraș...



Venice Maps...



Intersecție nesemnalizată

de a-ți întina reputația sau de a le dejuca planurile de a te lăsa în pace. Da, pentru că acum împarți conducerea orașului cu alți lorzi și riști să construiești un oraș de o așa frumusețe încât să rămâi fără el. Ca urmare, va trebui permanent să te folosești de diplomație și de alte „mijloace" pentru a fi sigur că orașul rămâne pe mâna fondatorului, care ocupă cu fundul său imens suficiente scaune în consiliu.

Un alt aspect interesant, de fapt mai mult suculent, este acela că poți să participi în mod activ la designul viitorului tău castel. Poți atașa diferite caturi și segmente, îl poți configura cum îți permiți mai bine. Totul pentru a atrage nu numai invidia rivalilor, ci și cohorte de femei dornice de a intra în lumea bună. Evident, castelul nu este singura clădire nouă care poate fi construită. Producătorii au mai adăugat o serie de opțiuni, printre care se remarcă acele clădiri menite să dea față orașului, să-l facă mai atrăgător.

Pentru că se pare că, evitând cacofonia, comerțul a fost unul dintre subiectele mari de discuție printre fani, o serie de optimizări au fost aduse și aici, ca de exemplu posibilitatea de a avea nave mai mari de transport la care poți seta ca ceea ce transportă pe rutele de comerț să fie aleatoriu, la vrerea zarului și la șansa norocului. Lucru care e interesant și, posibil, ajutător. Personal nu i-am simțit nevoia.

În rest, s-au păstrat și lucrurile bune și cele rele, ca de exemplu stresul pe care mie personal mi-l aduc quest-urile astea contra timp. Aș fi preferat să mi le pot lua eu în loc să-mi fie permanent băgate pe gât, fără să am dreptul să zic că lasă, mai târziu. Asta mai ales că între cele două bucăți a trecut un an și nu mai știam exact cum se joacă. A trebuit să reiau parțial tutorialul din primul Anno… ceea ce îmi aduce aminte că nu poți juca veche campanie cu același executabil.
Adică nu poți profita în campania veche măcar de clădirile introduse în Venice. La fel, jocul rămâne destul de prost documentat.

Spuneam că scenariile astea te pregătesc pentru ceva și da, evident, acel ceva este lupta în rețea, unde lucrurile iau o întorsătură destul de ciudată. Pentru că, în opinia mea, Lego nu este joc de multiplayer. Și orice city-builder e un Lego. Evident, nu exclud și nu sunt închis la posibilitatea ca în cazul de față să trezească interes. Însă șansele să mă găsiți online tânjind după un partener sunt nule. Dar na, e un lucru fain să știi că dacă ai rămâne singur pe o insulă cu jocul acesta conectat cumva printr-o minune la internet, nu ai juca singur 30 de ani până să te găsească cineva.

Ca să nu uităm de grafică, e clar că cei care se ocupă de ea știu cum se fac lucrurile. Nu am niciun comentariu. Chiar dacă stilul arhitectonic nu miroase a inginer arhitect, miroase a artiști 3D responsabili. La fel efectele, vocile și chiar designul misiunilor. Jocul are aceeași muzică excelentă de dormit pe ea.

În concluzie, Anno 1404 rămâne Anno, adică rămâne fidel seriei fără să facă compromisuri evidente. Din nou, fanii se vor bucura că mai au ceva de lucru până la următorul expansion sau joc din serie, oricare ar fi acela.

■ **Locke**



O poartă demnă de ocolit

alternativa



SINS OF A SOLAR EMPIRE: DIPLOMACY

Ciudat e că relativ simultan cu lansarea lui Dawn of Discovery a apărut și Sins of a Solar Empire: Entrenchment. Culmea e că acum s-a lansat aproape simultan Sins of a Solar Empire: Diplomacy. Dacă înlocuim pe aici, pe colo câteva titluri și cuvinte gen „spațiu cosmic", aproape că am putea folosi pentru el review-ul de mai sus. Ca urmare, mă închin în fața acestei coincidențe dubioase și vă recomand Sins of a Solar Empire: Diplomacy.

BUNE:
- realizarea artistică
- joaca în rețea
- spionii ăștia, buni băieți

RELE:
- nu poți evita quest-urile
- puțin timp de joc!

CONCLUZIE:



Poți să mergi să-l cumperi. Joacă-l acum, dacă tot ai dat banii!

8,4

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Strategie **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România, Telefon: 021.569.06.00 **ON-LINE** www.anno.uk.ubi.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 3 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM



BIOSHOCK 2

Despre o iubire



Recunosc faptul că am avut îndoieli destul de serioase atunci cînd am aflat că al doilea Bioshock nu va fi făcut de echipa care ni l-a dat pe primul, Irrational Games. Iar asta pentru că, după cum au arătat-o şi nesfîrşitele confruntări online între adversarii şi suporterii anumitor aspecte de gameplay ale jocului, primul titlu al francizei era departe de a fi perfect. Mai bine spus, Bioshock s-a dovedit a fi un joc bun, dotat cu toate cele necesare, dar mult prea evident perfectibil. Nu voi intra acum în detalii, pe care le voi păstra pentru comparaţiile semnificative cu a doua sa venire, dar, tocmai aceasta ar fi trebuit, în opinia mea, să fie opera aceleiaşi echipe, deşteptată de feedback-ul fanilor şi duşmanilor.

Iar asta cu atât mai mult cu cât Ken Levine (om care a lucrat la multe titluri de faimă, precum Thief: The Dark Project şi System Shock 2 - da, a fost amploaiat al Looking Glass Studios!...), tatăl spiritual şi de scenariu al primului Bioshock, pare să nu aibă nici o legătură cu cel de-al doilea. Oops!, păi, atunci, măcar Irrational Games să rămână la producţie. Nu a fost aşa, iar cei care au preluat această sarcină grea, de mare responsabilitate în faţa unei lumi întregi de jucători înfierbântaţi, au fost oamenii de la 2K Marin, divizie care a făcut portarea Bioshock pentru PS3. Este drept, cinci membri ai echipei fostei Irrational Games se află în rândurile 2K Marin, deci, o anumită continuitate pare să existe.



Expansionism

Iar continuitatea de care vorbeam este atât de evidentă, încât, pe alocuri, cam aduce a identitate. Adică? Simplu, cel mai bine a pus problema unul din user-ii forumului nostru online de la www.level.ro, care a afirmat că Bioshock 2 dă senzația că ar fi, mai degrabă, un expansion al primului titlu. Sincer să fiu, cu aceeași senzație am rămas și eu, după parcurgerea a două treimi din joc. Din fericire, pe măsură ce mă apropiam de final, descopeream că 2K Marin a reușit să spargă gheața, să rupă pisica și să găsească miezul din ceea ce face Bioshock diferit de toate celelalte jocuri, oferindu-mi o extraordinară experiență, nu atât de gameplay, cât de viață și de trăire. Dar, să nu anticipăm, să păstrăm un tempo măsurat al expunerii temelor acestui articol. Și să revenim la chestiuni mai pământești... pardon, subacvatice. Cum ar fi, spre exemplu, povestea.

Acțiunea din Bioshock 2 se petrece la 8 ani după cea din primul titlu al seriei. Andrew Ryan a fost înlocuit la „conducerea" orașului Rapture de către Sophia Lamb, la bază medic psihiatru. Aceasta a creat un cult pseudoreligios ce avea în centrul său pe Eleanor, fiica Sophiei Lamb, divinizată ca salvatoare a Familiei ce cuprindea adepții acestui cult. Este vorba aici



atât de salvarea fizică, adică alinarea suferințelor cauzate de dependența de ADAM și de splicing-ul excesiv, dar și de o componentă spirituală, metafizică, a acesteia.

Însă, pe lângă mama Eleanorei, există și tatăl acesteia, mai precis Big Daddy-ul ei. Ați ghicit, Eleanor a fost la un moment dat transformată în Little Sister, al cărei protector și însoțitor ai fost chiar tu, exemplarul Delta al seriei de Big Daddy introduse în Rapture odată cu războiul splicer-ilor din primul Bioshock.

Tu, eroul acestui sequel, ești cel care încerci să o salvezi pe Eleanor de la sacrificiul pentru binele comun pentru care mama sa a pregătit-o. Legat telepatic de Eleanor, parcurgi prin Rapture drumul către aceasta, ghidat și ajutat de ea. Iar aici apar asemănările de structură cu primul Bioshock: ai de-a face cu câteva personaje care te îndrumă (prin radio sau mental) sau ți se opun (argumentând prin megafoane). Misiunile din joc țin de depășirea unor obstacole, similare cu cele din primul titlu, în urma cărora afli elemente noi de story și/sau poți să te deplasezi mai departe în niveluri. Până spre final, nu este nimic nou aici.



Trenul de apă



Little Sister și Big Daddy



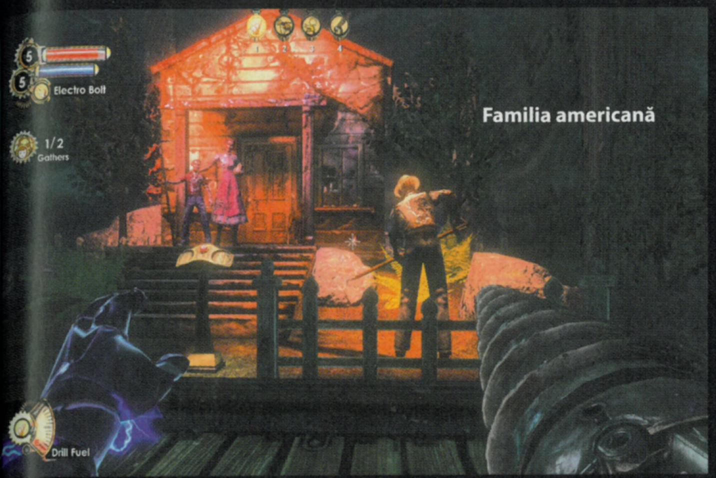
Moarte în manieră impresionistă

Bla-blamb

Nimic nou, decât o cantitate deloc neglijabilă de zgomot de fond epic, pe care eu l-am clasificat ca bla-bla filozofic. Dat fiind că Bioshock pornea de la ideile unei gânditoare, Alisa Rosenbaum (caracterizabilă ca fiind un Lenin pe invers, adică tot aia), și Bioshock 2 trebuia să păstreze aparența unei origini nobile, intelectuale. Așa se face că toooot jocul ți se îndeasă în urechi o ditamai colecția de emanații filozofice ale Sophiei Lamb, esențiale pentru a construi personajul și drama jocului, dar banale cu spume și plictisitoare, prin cantitate și repetiție, de nu pot să vă spun.

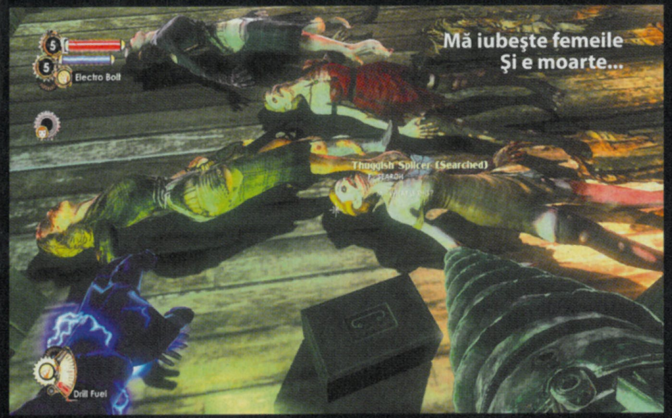
De altfel, asta mi se pare una din marile probleme ale seriei Bioshock - aceea că pornește de la un fond de chestiuni filozofice pe care le amestecă într-un fir epic atât de alambicat încât trebuie să te duci pe Wikipedia ca să pricepi cu exactitate ce se întîmplă. Cu părere de rău o spun, dar la asta se adaugă și publicul, care nu dă pe dinafară de cultură sau interes pentru teze intelectuale abstrăctuțe asupra evoluției omului și Umanității. De aici rezultă un amestec pe alocuri indigest de filozofie regurgitată și telenovelă subacvatică, agreabil în prima jumătate a celui dintîi Bioshock, devenit apoi tot mai neplăcut, pentru ca în Bioshock 2 să fie banal, plicticos, complicat, balast (sic!) inutil. Ca să pot gusta părțile minunate ale jocului, am fost obligat să suport cu stoicism bucăți mari din story, la care s-au adăugat mai toate replicile Sophiei Lamb.

Am fost enervat la culme de faptul că jocul este dominat de imaginea unui antagonist puternic, obsedat de propriile convingeri și lipsit de orice morală în a și le pune în practică. Asemănarea cu primul Bioshock sub acest aspect, precum și ca structură a parcurgerii jocului, este cauza exasperării care m-a lovit din loc în loc. Să nu uităm că în aceeași lună am avut în lucru și Call of Pripyat, un titlu mult mai relaxat ca personaje, story și dramă... În contrast, Bioshock 2 se urcă pe tine și te apasă cu mesajul său, cu personajul său negativ, cu banalitățile sale ideologice, cu reluarea în oglindă a temelor originale introduse de predecesorul său.



Familia americană





Mă iubește femeile
Și e moarte...

Prea de toate

Asemănările flagrante cu Bioshock nu se opresc aici. Astfel, dacă este să vorbim despre resurse și arme, putem bine mersi să redeschidem o veche dispută, pentru că premisele care au declanșat-o în trecut se repetă în detaliu acum. Este vorba de faptul că jocul îți oferă o mare libertate în a alege căile de atac, la propriu, cu care îți vei distruge oponenții. Ai un număr suficient de arme, acum fiecare cu câte trei tipuri de muniție diferite. Mai ai la dispoziție și „magia", constând într-o mulțime de atacuri bazate pe plasmide, puteri speciale oferite pe cale genetică, ce consumă EVE, adică tot un fel de mana. Pentru a-ți perfecționa și diversifica atacurile cu plasmide, consumi o altă resursă, ADAM.

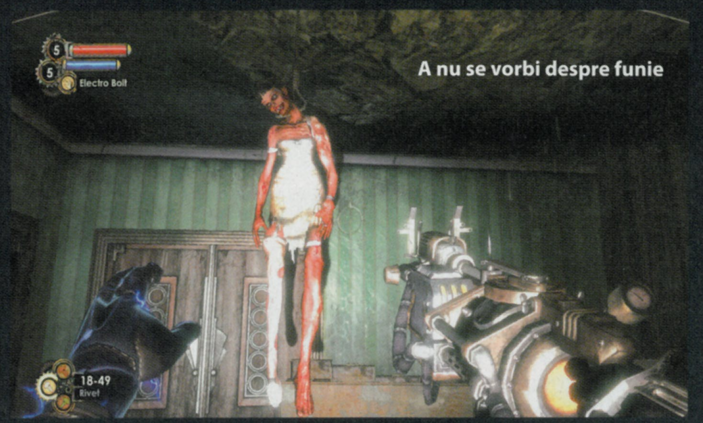
Toate aceste mijloace de luptă sunt, e adevărat, variate. Iar modalitățile de abordare a unei confruntări sunt și ele mai mult de una, ceea ce e bine. Pe de altă parte, zău dacă ai nevoie de toate astea!... Eu, dat fiind că trebuia să apuc să termin jocul și pentru că nu aveam timpul și energia necesare ca să pun de tot felul de sofisticării, am mers simplu, din headshot în headshot, combinat cu incinerarea adversarilor. Am parcurs tot jocul ca pe un Doom din vechime, bazându-mă pe



Artă



REVIEW

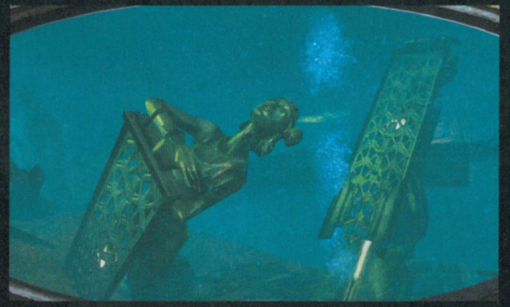

A nu se vorbi despre funie



un singur tonic genetic esențial pentru atacurile mele, „Headhunter". În rest, să dea mama lui, a jocului, dacă nu m-am simțit de-a dreptul sufocat de o listă mult prea mare de mijloace de luptă - asta ca să nu mai pun la socoteală un sindrom pe care jocurile îl induc deseori în noi: stresul alegerii.

Acesta constă în imposibilitatea de a ghici din vreme ce să alegi din multitudinea de resurse (arme, muniție, armuri, magie/plasmide) disponibile la un moment dat, astfel încât să obții cel mai bun rezultat în viitor. Pur şi simplu, stresul alegerii se instalează în momente de genul celor în care tu decizi să-ți upgradezi shotgun-ul, în loc să faci acest lucru cu mitraliera, pentru că habar nu ai ce oponenți te vor căpăci mai încolo. Sau când tu hotărăşti să-ți măreşti bara de sănătate, dar se va dovedi că nu ai nevoie de aşa ceva, şi mai bine ai investi ADAM în altceva. Ori când cumperi nituri pentru rivet gun în loc de grenade de proximitate. Şi tot aşa...

Nu ştiu cum se face că seria Bioshock are darul de a-ți induce acest stres al alegerii mai abitir decât alte jocuri. Cert este faptul că, până spre sfîrşit, alergi de la un cadavru la altul ca să le jefuieşti, cumperi la greu de toate de la punctele de vânzare împrăştiate prin niveluri, şi tremuri la fiecare upgrade, îngrozit că ai făcut o alegere greşită. Totul făcut cu spaima de oponenți cumpliți, ce se prevăd în viitor ca o amenințare nelămurită, ce te obligă să fii la maxim cu toate şi în cea mai bună formă. O pluță! de fapt, amenințarea aia este falsă, iar jocul abundă de resurse inutil de bogate, care, chiar şi pe cel mai ridicat nivel de dificultate, transformă ceea ce putea să fie un survival horror bestial într-un pac-pac semicretin. Ce rezultă de aici? Pe lângă faptul că îți induce excesiv stresul alegerii, Bioshock 2 o face inutil - orice alegere e bună.



La ce bun îmi este libertatea de a alege dintre multe feluri de a lupta, dacă jocul nu mă pune în fața unor dificultăți suficient de mari şi variate care să mă oblige să-mi exercit această alegere? Un joc nu este doar un sport şi/sau o artă, ca să fac lucruri numai după bunul meu plac. Un joc, mai ales din categoria shooter-elor survival horror, trebuie să aibă o serioasă şi bine gândită dimensiune de „Pe aici nu se trece!" care să te oblige la un minim efort de gîndire şi planificare, a cărui calitate distinctivă este NECESITATEA lui. Aşa, putând alege orice cale/armă/plasmidă pentru a-ți rezolva luptele, rămâi doar cu libertatea, nu şi cu sentimentul de recompensă venit din inteligența folosirii acelei libertăți. Adăugând la această libertate proastă şi stresul alegerii, pot spune că Bioshock 2 nu a găsit o rețetă de shooter cu totul mulțumitoare.

Tacticos, îmi aprind un cartuş

Totuşi, o schimbare în bine a luptelor există. Aceasta este dată de două aspecte noi ale jocului. Primul ar fi designul de nivel mai complex. Astfel, sunt multe locuri în care ai şi o desfăşurare pe verticală a combatului, oponenții aflându-se „la etaj" în raport cu tine. Este adevărat, şi în primul Bioshock existau astfel de situații, dar aici ele sunt mai multe şi mai bine exploatate ca gameplay. Spre exemplu, sunt diverse pasarele care traversează căile de acces, sunt balcoane, sunt terase, acoperişuri, locuri din care eşti deseori atacat de la distanță. Adăugați la asta şi faptul că se trage asupra ta prin rupturile din podele, prin crăpăturile dintre scânduri, de după stâlpi - o experiență nouă şi interesantă.


Am pus de un Chagall



A doua schimbare în bine a componentei de shooter adusă de Bioshock 2 este dată de posibilitatea de a-ți „amenaja" terenul înainte de confruntările majore. Una dintre aceste confruntări majore este uciderea unui Big Daddy pentru a înfia Little Sister pe care acesta o protejează. O altă confruntare majoră apare atunci când trebuie să protejezi la rândul tău respectiva Little Sister de valurile de spliceri care o atacă în timp ce ea colectează ADAM dintr-un cadavru. O a treia confruntare aspră este cea cu Big Sister-urile care te atacă din când în când. Aceste Little Sisters ajunse la maturitate sunt echivalentul mult mai rapid şi mai periculos al unui Big Daddy şi te avertizează asupra sosirii lor prin sunetul strident care le însoțeşte.

VERSUS, ÎN ADÂNCURI

Componenta multiplayer a lipsit din primul BioShock și, oricât de mult ne-am dorit să putem arunca cu plasmide unii-ntr-alții, DLC-ul care ar fi putut s-o includă nu a apărut niciodată. Însă în BioShock 2 ea există şi ne oferă ocazia să experimentăm diverse combinaţii de plasmide şi arme într-un cadru organizat, pe spinările altor jucători, iar ei pe ale noastre.


Băiat de comitet, ajut și la îngroparea altora

În ciuda denumirilor diferite, modurile de joc sunt cât se poate de generice, dar adaptate la universul BioShock, astfel că modul Survival of the Fittest, de exemplu, va fi recunoscut imediat ca fiind echivalentul Deathmatch-ului, iar Civil War al Team Deathmatch-ului. Fiecare dintre ele, însă, include elemente de joc specifice campaniei single, de unde rezultă că loot-ul este la ordinea zilei (dacă apuci să-ți buzunărești victima înainte să-i calci pe urme, la cât de rapid te poți trezi cu un adversar în spinare), modul Capture the Sister (a.k.a. Capture the Flag) presupune capturarea unei Surioare, nu a unui steag, iar cea mai mare șmecherie o reprezintă şansa de a te transforma în Tata Lor și a-i zdrobi la propriu pentru o scurtă perioadă de timp. În ultimă instanță, poţi ataca chiar și cu o cheie franceză.

Sistemul de creștere în nivel este simplu și bine implementat, deblocarea graduală a unor arme și plasmide noi pe măsură ce avansezi recompensând într-o oarecare măsură eforturile depuse online, dar este departe de performanțele celui din Modern Warfare. Mai mult decât atât, în prima săptămână de după lansare, multiplayer-ul din BioShock 2 a fost un dezastru, principala piedică împotriva distracţiei constituind-o lag-ul, omniprezent și deosebit de frustrant. Ce-i drept, nu am scăpat nici acum complet de el, dar măcar nu mai apare atât de frecvent. Altfel, în condiții bune de joc, acțiunea se desfășoară cu fluiditate, iar câteva elemente de gameplay, cum ar fi „hăcuirea" turetelor astfel încât să ucidă pentru tine, sabotarea acestora atunci când aparţin adversarului, precum și posibilitatea de a plasa capcane mi-au plăcut.
Dar numai până la un punct, pentru că multiplayer-ul din BioShock 2 este mult prea generic pentru un pasionat al genului, iar majoritatea recompenselor sunt lipsite de personalitate și substanţă, cu șanse mici să îi prelungească jocului substanțial durata de viață.
Din fericire, nu vom asocia niciodată BioShock 2 cu componenta sa multiplayer, care putea la fel de bine să lipsească.

■ KiMO


Veniți la Tata să vă dea ceva!

De cele mai multe ori, locul în care ai de făcut față acestor confruntări majore este ceea ce eu am numit „un coşmar tactic". Mai ales când este vorba de protejarea unei Little Sister de valuri de spliceri, producătorii par să fi ales anume locuri foarte dificil de folosit în avantajul tău. Aici intervine una din ideile bune ale jocului, aceea a muniției capcană, ce poate fi plantată în drumul atacatorilor, pentru a-i încetini şi chiar ucide. O foarte bună astfel de muniție, pe lângă cea de tipul grenadei de proximitate, este turela portabilă ce poate fi amplasată în


Gotcha, Sister!



puncte strategice pentru a te proteja cu foc de acoperire. Plasmida capcană, ce se declanşează la trecerea inamicilor, prezentă şi în titlul anterior, stă probabil la originea acestei adăugiri în arsenalul jucătorului.

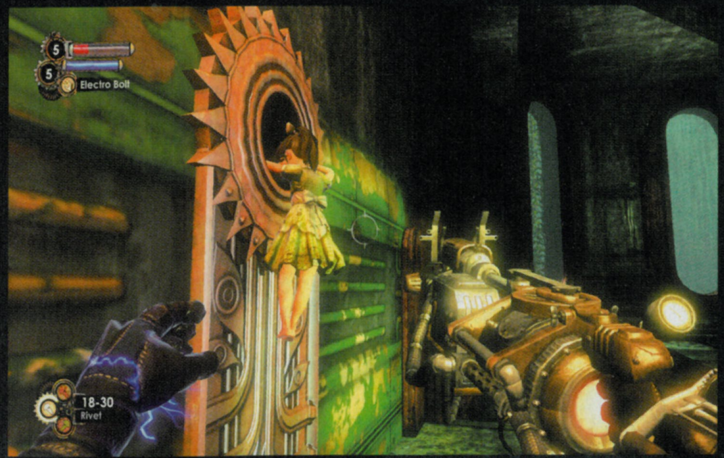
Per total, experiența de joc a fost semnificativ îmbunătățită de designul de nivel mult mai inspirat decât în primul Bioshock, precum şi de apariția elementului tactic adus de muniția capcană. Astfel, confruntările majore aduc o înviorare binevenită a curgerii acțiunii, mai mult decât necesară, dată fiind alunecarea treptată spre plictiseală şi monotonie, ce apare înspre jumătatea jocului - boală greu curabilă a francizei.

Elixirul dragostei

De aici încolo, articolul de față ar putea conține spoiler-e minore. Eu zic că îl puteți citi mai departe, chiar şi dacă nu ați jucat Bioshock 2 încă - v-ar putea deschide alte perspective ale receptării jocului, chiar cu riscul







unor mici dezvăluiri.

Dacă țineți minte, primul Bioshock punea problema liberului arbitru, a alegerilor făcute în cunoștință de cauză și în conformitate cu propria voință, neîngrădită. În substratul aproape fiecărui element de story și de decizie din joc se afla sămânța de idee a liberului arbitru. Aceeași problematică a liberului arbitru se află și în miezul lucrurilor din Bioshock 2. Ceea ce m-a izbit, însă, a fost asemănarea dintre felul în care această chestiune este tratată în jocul de față și o bine cunoscută legendă: cea a lui Tristan și a Isoldei.

În mare, deși versiuni sunt multe, putem sintetiza „Tristan și Isolda" în felul care urmează. Regele Mark trimite pe unul din cavalerii săi credincioși, Tristan, pentru a o aduce pe Isolda, promisă lui de soție de către un alt rege. În acest scop, Tristan o îmbarcă pe Isolda pe o corabie, pe drumul de întoarcere. Dar, pe aceeași corabie se află și o poțiune specială de dragoste, ce ar fi trebuit să fie băută de regele Mark și de Isolda, împreună, pentru a le insufla o nesfârșită iubire reciprocă. Fatalitatea, însă, vrea altfel, iar băutura este consumată de Isolda, dar alături de Tristan.

Iubirea care îi leagă pe cei doi se va dovedi de neînfrânt. Chiar dacă, sub puterea simțului datoriei, Tristan o duce pe Isolda lui Mark, legătura dintre rege și aceasta este una formală. Tristan se retrage departe, căsătorindu-se, datorită asemănării, cu o altă Isolda, zisă „cu mâini albe". Rănit fiind într-o luptă, Tristan susține că va putea fi salvat numai de venirea Isoldei celei adevărate. Corabia care se întoarce din regatul lui Mark urma să ridice pânze albe dacă Isolda se afla la bordul ei sau negre în caz de nereușită. Pe patul de moarte, lipsit de puteri, Tristan o întreabă pe Isolda cea cu mâini albe ce culoare au pânzele corăbiei ce se ivește în depărtare, iar aceasta minte, spunându-i că negre. Tristan moare îndurerat. Isolda debarcă, ajunge în locul în care zace Tristan și cade fară suflare peste trupul acestuia. Iubirea dintre cei doi a fost puternică până la sfârșit.




Catedrala Mântuirii Splicer-ilor


Nu trage, dom'...

Mântuire

Ceea ce afli „the hard way" de-a lungul Bioshock 2 este faptul că în Rapture a existat un program de cercetare destinat creării de protectori pentru acele Little Sisters care recoltau ADAM. Un astfel de protector, numit Big Daddy, și acea Little Sister care îi este repartizată, sunt condiționați chimic/genetic să formeze o pereche de nedespărțit. Legătura dintre ei devine una ce nu poate fi ruptă decât cu prețul vieții. Or, tu, exemplarul Delta, ești primul Big Daddy pe care această procedură a



Poftiți la masă!


Capcane puse înainte de luptă

reușit. Iar Little Sister a ta, și se spune de la început, este Eleanor Lamb. Pe ea o cauți tot jocul, mânat de o forță de dincolo de tine - Tristan ce nu poate fără de Isolda sa. Interesant este că Sophia Lamb, psiholoaga, va acționa la un moment dat ca o Isoldă cu mâini albe, deși rolurile lui Tristan și ale Isoldei vor fi oarecum inversate...

Dacă este ceva care m-a fascinat încă din primul Bioshock, iar apoi s-a detaliat în cel de-al doilea, este tocmai legătura dintre un Big Daddy și Little Sister a sa. Iar fascinația aceasta a fost hrănită în primul rând de sunet. Mugetul acela sălbatic, de fiară rănită, pe care un Big Daddy îl scoate de fiecare dată când a sa Little Sister este amenințată de un pericol. Disperarea cu care un Big Daddy bate în postamentul țevilor de ventilație prin care se deplasează Little Sister-ele, mormăitul său nerăbdător. Toate aceste sunete care trădează o legătură peste omenesc de puternică dintre cele două ființe - iar aici socotesc și glăsciorul unei Little Sister - m-au atins adânc. La fel cum m-a atins secvența muzicală ce însoțește momentul în care tu salvezi o Little Sister. Contrapuse, aceste elemente sonore au creat în mine conflictul interior ce m-a împins înainte în joc, atât în primul, cât și în al doilea Bioshock, dincolo de momentele de plictiseală și monotonie.

„But love is just a chemical. You give it meaning by choice." spune Eleanor Lamb spre final, punctând extraordinar felul în care Bioshock 2 pune problema liberului arbitru prin povestea lui Tristan și a Isoldei, reinventată în Rapture, orașul din adâncurile oceanului. Partea de sfârșit a jocului se ridică la înălțimea acestei riscante, dar reușite întreprinderi epice, oferind o recompensă aflată cu mult, mult peste neajunsurile acestui titlu. Am terminat Bioshock 2 având parte de unul din cele șase finaluri, anume de cel întru totul pozitiv. Și pot spune că am simțit în acel moment, cu toată sărmană ființa mea, ceea ce Richard Wagner a transmis în ultimele rânduri ale operei sale, prin cuvintele de încheiere ale Isoldei:

"In the heaving swell,
in the resounding echoes,
in the universal stream
of the world-breath
to drown,
to sink,
unconscious,
utmost rapture!"...

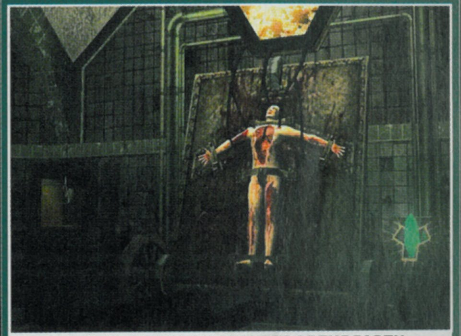

Amorul artei



Notă: YouTube, ca și Wikipedia, este prietenul omului. Acolo o căutare după „Tristan and Isolde" va da rezultate din opera lui Richard Wagner. Dacă nu răbdați să o ascultați întreagă, încercați măcar Preludiul și aria finală a Isoldei (Liebestod - în versiunea Waltraud Meier pentru inimile de vioară). În ce privește traducerea libretului operei lui Wagner, am preferat, după cum ați văzut, versiunea în limba engleză, din motivul suficient de transparent că trimite la contextul acțiunii din joc într-un mod atît de bioșocant de evident, încât nu mai necesită explicații.

■ **Marius Ghinea**

alternativa


CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Ei, așa, de-al naibii ce sunt, vă voi recomanda un adevărat shooter survival horror, care se desfășoară la rândul lui într-un decor marin: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Acolo, frate, nu te plictisești ever, duci lipsă de toate, de la muniție până la aerul din plămâni și la sănătatea mintală. Inclusiv valoarea artistică a elementelor vizuale este ridicată, iar povestea, simplă, dar genială, inspirată din opera lui Lovecraft, nu te deranjează cu locuri comune sau pseudofilozofii.

**LEVEL APRILIE 2006*

BUNE:
- grafica
- design de nivel și de muniție îmbunătățite
- povestea de final

RELE:
- repetitiv
- încărcat de balast filfilozofic
- prea bogat în resurse pentru un survival horror

CONCLUZIE:



Jocul ar fi doar un expansion pretențios de Bioshock, cu câteva aspecte de gameplay îmbunătățite, dacă nu ar dezvolta treptat cea mai frumoasă reluare a temei „Tristan și Isolda" de la Richard Wagner încoace. Cu un climax de neuitat în final, probabil una din cele mai pline de simțire secvențe din istoria jocurilor, povestea lui Tristan și Isoldei se desfășoară într-un halucinant decor de musical hollywoodian interbelic, în care mugetul disperat al unui scafandru monstruos îți amintește mereu de iubirea cea fără de moarte, dând un nou înțeles cuvîntului „rapture".

8,9

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen FPS **Producător** 2K Marin/China/Australia **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** bioshock2game.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 3 GHz Intel P4 **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

SHATTERED™ HORIZON

De la benchmark la jocuri

Shattered Horizon este primul joc marca Futuremark, cunoscuți până acum doar pentru benchmark-uri dedicate plăcilor video, iar decizia de a-l realiza nu este una tocmai întâmplătoare având în vedere experiența pe care au acumulat-o în timp. Suprinzător este faptul că jocul este dedicat în exclusivitate amatorilor de pac-pac în multiplayer, este disponibil doar via Steam, iar pentru a-l juca ai nevoie de o placă video DirectX 10 şi sistem de operare Windows Vista sau 7. Prin urmare, Shattered Horizon nu este departe de ideea de benchmark, dat fiind cerințele sale măricele de sistem. Dacă pe sistemul tău rulează fără probleme, sunt şanse mari să poți juca orice alt joc din actuala generație.

Gravitație zero

Acțiunea este plasată peste 40 de ani în viitor, când omul a colonizat Luna, iar profiturile pe care aceasta le aduce companiilor ce o exploatează sunt uriaşe. Însă lăcomia lor provoacă în cele din urmă cel mai mare accident minier din istorie, o explozie catastrofală ce aruncă în spațiul din jurul Pământului miliarde de tone de rocă lunară şi scutură Luna atât de bine, încât riscă să se dezintegreze.

Agenția Spațială Internațională (ISA) primeşte misiunea să îi vâneze pe vinovați, încredințând sarcina trupeților aflați pe Stația Spațială Internațională în momentul exploziei. Compania Minieră Lunară (MMC) nu are însă de gând să se dea prinsă, având în vedere acuzățiile grave ce i se aduc, şi vede în ISA o amenințare la adresa existenței ei. Conflictul armat este inevitabil, iar luptele au ca obiectiv cucerirea obiectivelor strategice deținute de MMC, ce ține cu dinții de ele, căci numai controlul total asupra resurselor îi mai poate salva.

Diferența majoră față de alte FPS-uri multiplayer constă în faptul că aici nu există gravitație. Ai o singură armă cu trei moduri de tragere la dispoziție şi un mediu cu adevărat tridimensional prin care să te deplasezi. În Shattered Horizon, mediul de joc şi efectele sonore sunt utilizate la maximum pentru a oferi o experiență de joc cu totul nouă, abilitatea de a observa de la distanță inamicul şi a te feri de el reprezintând cheia supraviețuirii. Mijloacele prin care o poți face au însă adesea repercusiuni. De exemplu, de câte ori foloseşti propulsoarele principale de pe spinare pentru a te deplasa, mediul din jurul tău este luminat instantaneu în culoarea echipei din care faci parte (ISA sau MMC), ceea ce uşurează depistarea ta de către inamic. Pentru a elimina acest dezavantaj major, este indicat să foloseşti forța inerției, plutind spre destinație dacă te îndrepți deja spre aceasta, pentru a fi mai greu de descoperit.

Pe lângă toate acestea, îți poți opri funcțiile costumului, adoptând modul de deplasare "silent". În acest fel nu mai trebuie să utilizezi propulsoarele principale, ci doar pe cele secundare, dispuse direct pe costum. În consecință, nu mai laşi urme şi dispari imediat de pe radarul inamicului. Dezavantajul este că radarul care îți indică obiectivele devine inactiv, la fel întâmplându-se şi cu dispozitivul ce simulează sunetele din jurul tău – sunetul, dacă nu ştiați, nu se propagă în spațiu. Efectul rezultat este fantastic: momentele în care te ascunzi într-un ungher al unei baze, aşteptând cu inima cât un purice să îți intre un adversar în raza vizuală, pot fi extrem de tensionate, iar singurele sunete pe care le auzi sunt bătăile inimii şi propria ta respirație.



O perdea de fum cât o mie de cuvinte



Kakamaka intră pe hartă

Problema este că unele hărți încurajează camparea, munca în echipă fiind mai mult decât necesară pentru a scoate lunetiştii din găoace. Oricine se poate aşeza pe o suprafață plană folosind cizmele gravitaționale şi să tragă apoi în orice zboară.

Du-mă-n Lună

Shattered Horizon este uşor de recomandat, obiectivele sunt simple, jucători se găsesc, iar mie mi-au plăcut dintotdeauna măcelurile fără prea mult sens. Mai presus de toate, însă, este o experiență de joc unică cu care nu v-ați mai întâlnit până acum. Ieftin şi bun.

■ KiMO

alternativa



TEAM FORTRESS 2

Joaca în multiplayer n-a fost niciodată atât de distractivă până la Team Fortress 2. Este amuzant, distractiv, viu colorat şi deloc derutant. Totuşi, nu vă lăsați înşelați de straiele de măscărici. Munca în echipă este crucială, iar greşelile nu se răsplătesc.

*LEVEL DECEMBRIE 2007

BUNE:
- controlul intuitiv
- mecanica de joc
- acțiunea frenetică

RELE:
- hărți şi moduri de joc cam puține
- cerințe mari de sistem

CONCLUZIE:



Shattered Horizon oferă ceva nou fanilor genului, o experiență inedită de care nu ai cum să nu-ți aminteşti. Din nefericire, nu se poate bucura oricine de el, având în vedere cerințele mari de sistem.

8

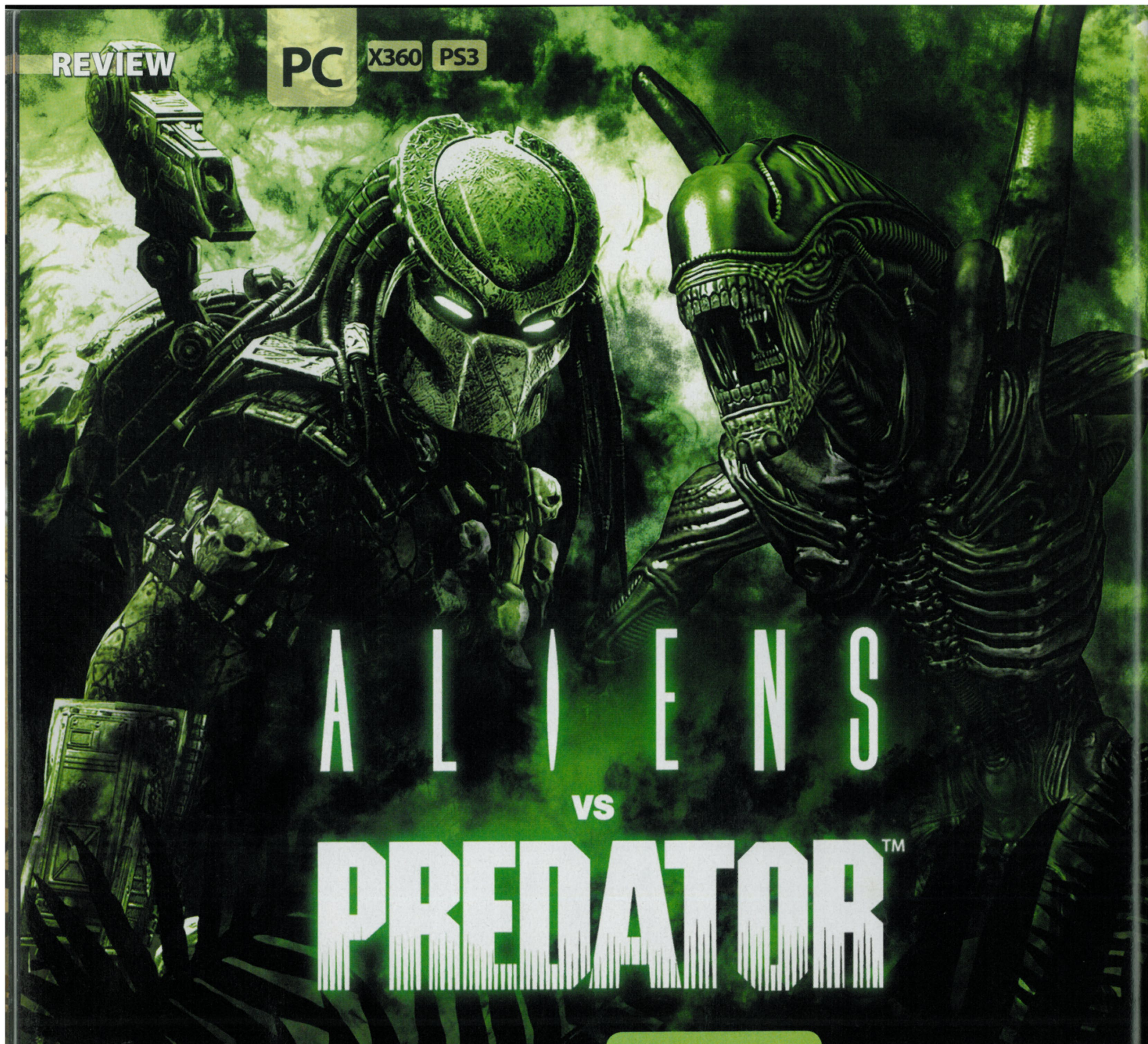
GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen FPS **Producător** Futuremark Game Studios **Distribuitor** Futuremark **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** shatteredhorizon.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo E6600 / AMD Athlon64 X2 5600+ **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** NVIDIA GeForce 8800GT

PC X360 PS3




Weyland Yutani, corporația ce creează lumi pentru noi, pentru mine și pentru tine, a descoperit o nouă planetă propice vieții și exploatării. Este timpul să ne luăm ranița-n spinare și să trecem la colonizat. Dar nu înainte ca marinii să curețe zona de bălării.


Charles Manson, eroul nostru, își caută drumul prin același mediu claustrofobic și întunecat, cunoscut nouă din jocurile precedente.


Însă nu este deloc surprins când găsește o ușă spre exterior, iar afară este lumină. Tehnologia ne permite astăzi să avem momente de panică și în miezul zilei.


Nu departe de el, Fifi, Predatorul pântecos, se uită cu dispreț la coloșii industriali creați de om pe planeta folosită de strămoșii săi ca teren de vânătoare. Oamenii trebuie să moară!



Alien-ul, fericit că se poate sui pe pereți și tavan doar când vrea, se pregătește de luptă. Este în continuare cel mai vorace și mai spectaculos luptător al jocului.


Șase! Vine 6!
Fiecare clasă din joc e forțată la început să treacă printr-un tutorial de doi lei.





Regina, maiestuoasă ca întotdeauna. În lanțuri ca întotdeauna.



Prima victimă. Niciun om nu-i poate sta în cale lui 6.

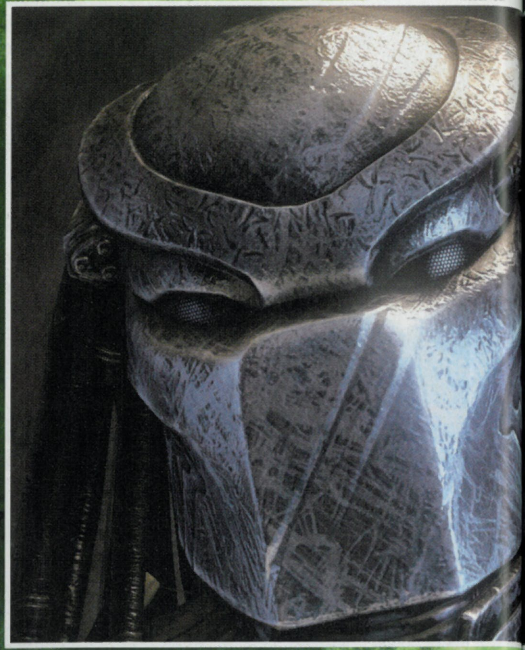



Ținut de basm. Nici nu te aș-
tepți ca de după fiecare fir de
iarbă să te privească moartea
cu ochii mijiți. Nu, nu vorbesc
despre vietnămeji.
Arghh...
Întâlnire de gradul întâi.
Alien-ul și Predatorul pot
face finishing moves prin
care culeg trofee.
Am cu două mai
multe ca tine, Fifi.
Predalien-ul intră în competiție.
Cu toate astea, nu ne caftim cu
el decât o dată. Puțini „boși" în
jocul ăsta.
Nu mă face să
îmi scot masca.
Atât îți spun.
Fifi, utilizând thermal vision-ul pen-
tru a putea detecta mai bine oamenii,
se pregătește să se folosească de una
dintre armele sale cele mai puternice.
Atragerea dușmanului distrăgându-i
atenția. Divide et impera!
E - Distract
Door's closing. Watch the roofline for Xenos!
Strămoșii îl aclamă pe primul
Predator ce a învins un Alien.
Totul nu este decât un film în
HUD-ul lui Fifi.
Ce nu știe este că în spate se strecoară un șarpe.
sunt eu,
șarpele...
Psst


... dar era prea mic. Iar în 1 la 1,
Predatorul câștigă tot timpul.
Este momentul să plecăm.
Am învins. Totuși, hai să
bubuim și tot ce e în jur, ca nu
cumva Weyland să pună mâna
pe ce lăsăm noi în urmă.
... camarazi morți
... sau istorie
Treci înapoi!
Nu s-a terminat!
Ba da...
Pământul trebuie învățat o
lecție. Oamenii se întind mai
mult decât le permite plapuma.

XENOMOSHU_WIN VS. PR3DATOR|BUZESCU







Descurajat de atâta hype negativ, n-am avut sânge'n dejte să mă ating de campania single, îngrozit fiind de perspectiva unei dezamăgiri crunte (mai ales că butonasem la sânge primele două jocuri din serie, mai puțin Primal Hunt, care m-a cam lăsat rece). Iar când mi-am luat inima'n dinți şi am încercat să scot Predatorul la o plimbare prin junglă, Zeul Tehnologiei şi proasta optimizare mi-au fost potrivnici şi n-am apucat şi eu să fiu dezamăgit, ca restul lumii, de poveste, gameplay, level design etc. etc. Eu unul am fost dezamăgit că n-am prins nici măcar 15 minute de joc cursiv. Înainte de patch (căci a apărut şi un patch între timp), campania single era de nejucat. În anumite zone, jocul sacada îngrozitor, başca se mai şi bloca pentru câteva minute (pe ceas, adevărat vă spun). Spun „proastă optimizare" pentru că oameni mai vrednici decât mine, cu scule mai dovedite, au întâmpinat aceleaşi probleme. Aşadar, cele trei campanii single fiindu-mi inaccesibile pentru moment, m-am concentrat exclusiv asupra multiplayer-ului, până la apariția patch-ului, când mi-am înfipt puțintel dinții şi în single player, pe care l-am găsit chiar suportabil.

Dar să revenim la multiplayer. Cele trei moduri „tematice" (Infestation, Survivor şi Predator Hunt) de multiplayer parcă redau mai bine decât campaniile single atmosfera filmelor care au servit drept model jocului. Începem cu Predator Hunt, căci acolo am trăit unele dintre cele mai frumoase momente din joc şi m-am simțit ca unul dintre pifanii lui Şvarţi din primul Predator. Ia spuneți voi, cum ar fi să mergi prin junglă, separat de camarazii tăi ruşi şi maghiari (e plin de ei pe Henternet) ştiind că cineva acolo sus te pândeşte. E doar un joc, dar totuşi... Te opreşti un minut să-ți tragi sufletul şi să-ți încarci puşca şi observi cum dintr-un copăcel se îndreaptă spre tine trei raze subțirele şi roşietice. Fiindcă ți-ai făcut temele şi ai văzut în Predator ce se întâmplă când te întâlneşti cu laserul în junglă... „fuck!". Nici n-apuci să termini şi eşti făcut zob de un guguloi de plasmă. Data viitoare vei încerca să te fereşti, dar asta nu schimbă cu nimic ce se va întâmpla cu tine la primul contact IRL cu un Predator în carne şi oase. Pentru că El există. Cu cine credeți că vâna Plumbuitul sute de mistreți într-o zi? În Predator Hunt, un jucător intră în pielea Predatorului, iar ceilalți sunt distribuiți în rolul vânatului. Sau al vânătorului dacă sunt organizați, chestiune care se întâmplă cam rar în ranked play. Cine reuşeşte să trimită Predatorul în lumea celor drepți, îi ia locul. Iar dacă Predatorul nu reuşeşte să săvârşească niciun omor în limita de timp (fiecare „trofeu" prelungeşte timpul), un alt jucător este ales aleatoriu. Distraxie şi sânge verde!

Infestation aduce Xenomorfii în lumina reflectoarelor. Jocul începe cu un pluton de infanterişti şi un singur Alien şi se poate termina în două minute dacă host-ul pică în rolul Alien-ului, se enervează şi iese. Presupunând că avem un host nu chiar slab de înger, un Alien priceput şi nişte „Marini colocviali" descurcăreți, modul Infestation reprezintă o experiență foarte plăcută, mai ales dacă ai proaspete în minte anumite scene din seria Aliens. Pe scurt, pifanii hăcuiți de alieni se adaugă mişcării de opresiune xenomorfă. Care creşte, creşte, creşte. Odată cu ea, creşte şi stresul ultimilor doi supraviețuitori (direct proporțional cu numărul punctelor albe de pe senzorul de mişcare), a căror singură şansă de a câştiga jocul e să reziste timp de vreo două, trei minute în fața hoardelor dezlănțuite. Ceea ce se întâmplă destul de rar. Modul Survivor funcționează pe aceleaşi principii, cu diferența că alienii sunt toți controlați de AI, vin în valuri, iar jucătorii trebuie să le țină piept cât mai mult.



Restul modurilor m-au lăsat rece. Avem clasicul Deathmatch, unde e haos, un mod Domination pe care nu-l prea joc deoarece încă n-am aflat ce anume ar dori un xenomorph de la un Capture Point, Mixed Species Team Deathmatch (unde m-am trezit de mai multe ori aruncând grenade spre coechipierul alien, chestiune absolut normală după ce ai jucat Infestation vreo trei zile). Parcă Species Team Deathmatch e ceva mai răsărit.

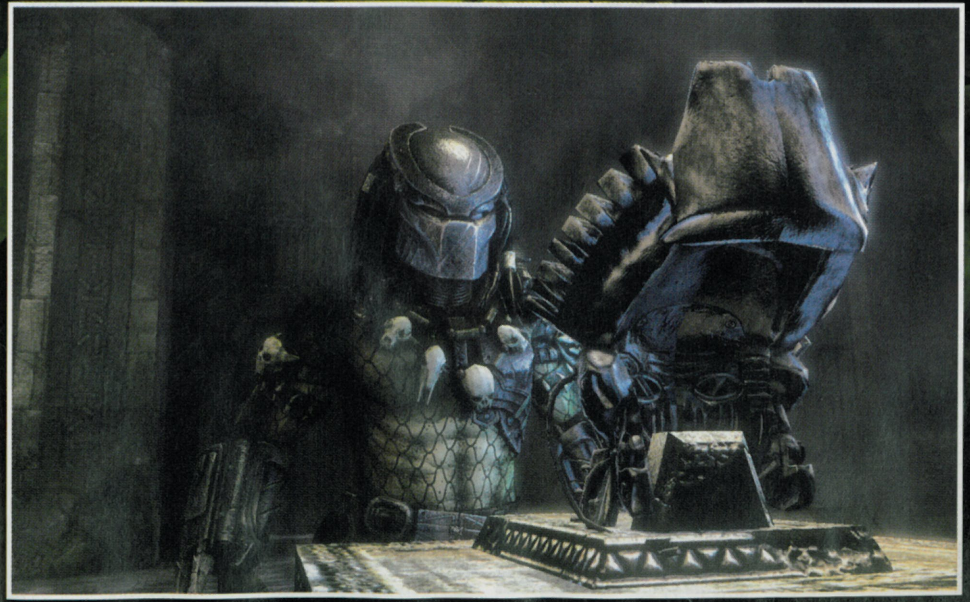
„Finisherele" din single player apar şi în multi. Avantajul este decesul rapid al victimei într-o secvență animată de toată minunea, dezavantajul... cât timp sunteți blocați în „cutscene", apare un alt jucător şi vă face felul. Se nasc altfel o grămadă de situații comice, mai ales în Deathmatch, unde se formează adevărate trenulețe de jucători cu o pasiune pentru tasta E... În schimb, dacă te duce devla şi nu-ți hăcuieşti victima în văzul lumii, unde poți fi luat la ochi, acest mic „tratament" aplicat neatenților adaugă mult la atmosferă.

Acum că v-am făcut poftă, să vă povestesc câte ceva despre piedicile puse în calea „distraxiei" voastre. Sistemul de matchmaking ar fi prima şi cea mai importantă. Oricât de minunat ar fi multiplayer-ul, când durează mai mult să te conectezi la un meci decât să-l joci (conexiune întreruptă, host plecat la plimbare, host la dracu'n praznic şi pinguri de trei cifre), parcă-ți vine să te bucuri de plăcerile vieții reale şi să-l laşi naibii de joc. Problemele s-au mai remediat odată cu apariția serverelor dedicate (în versiune beta momentan, dar tot e mai bine decât nimic), dar dacă tânjeşti după experiență, skin-uri şi rank, meciurile ranked au rămas mari generatoare de nervi. De exemplu, dacă sunteți un grup de prieteni, nu puteți juca în ranked decât Deathmatch, Species Team Deathmatch şi Domination. Adică exact modurile mai fade (cu excepția lui Species TDM). Hărțile sunt cam puține şi reciclate din single, deci surprize „geografice" ioc (presupunând că ați trecut prin campanii). „Clienții" mai vechi ai francizei AvP se plâng şi de încetineala Alien-ului şi au dreptate. Parțial. În comparație cu primul AvP (apărut şi pe Steam, luați-l că merită), unde Marine-ul se mişca cu viteza xenomorfilor actuali, da, Alien-ul e un melc cu dinți şi gheare. Însă, în condițiile actuale, bâzdâgania e destul de rapidă încât să-şi îndeplinească menirea în multiplayer. Mai ales dacă sprintați cu „Q". Iar cei care s-au plâns că jocul cu Alien-ul e haotic înseamnă că n-au pus mâna pe primele două AvP-uri. Sau au probleme de orientare, aşa ca mine (deşi, în mod ciudat, am reuşit să mă ataşez de micuța şi blânda creatură a spațiului). Am sesizat, totuşi, câteva probleme mai serioase, atunci când dihania se cățăra automat pe unele ziduri, dar refuza să sară peste un prag de juma' de metru dacă nu apăsam butonul de tranziție (o soluție ar fi să jucați cu Auto Transition ON, dar atunci s-ar putea ca Alien-ul să nu meargă întotdeauna exact pe unde vreți voi). Melee-ul e cam haotic pentru gustul meu, de aceea prefer să joc cu Marine-ul, dar am zărit jucători care făceau minuni cu Alienii sau cu Predatorul, deci presupun că vina îmi aparține într-o mare măsură mie.

Ca să închei pe un ton optimist, multiplayer-ul mi-a plăcut. Nu-l văd inclus în competiții pe musiu AvP, există probleme clare de echilibru, dar, pre legea mea, e distractiv. Mai ales jucat pentru relaxare, cu o mână de amici.

■ CioLAN

■ Koniec



alternativa



ALIENS VS PREDATOR 2

Singurul joc ce oferă o experiență de joc asemănătoare este Aliens vs Predator 2. Foarte diferit de jocul de față, oferă un ritm de joc mult mai alert. Totul se mişcă pe fast forward. Extratereştrii țâşnesc pe lângă tine cu viteza fulgerului, Marine-ul aleargă cu adevărat, iar Predatorul este într-adevăr un prădător. Cu toate acestea, şi stilul ardelenesc în care se mişcă personajele din noul AvP este interesant. Mai ales în pvp.

BUNE:
- realizare grafică decentă, deşi cam monocromă
- multiplayer incitant
- Alien-ul este la fel de fermecător

RELE:
- campania single player este MULT prea scurtă
- acțiunea este mult mai lentă decât în predecesoarele sale
- poveste ca şi inexistentă

CONCLUZIE:



Cu toate că single playerul nu ne ajunge nici pe-o măsea, jocul merită cumpărat. Măcar pentru multiplayer şi tot nu vei regreta banii pe care îi dai pe el. Prea lent pe alocuri, mai ales cu Marine-ul, fără sperieturile cu care ne obişnuisem din filme şi din jocurile vechi, dar cu o realizare grafică bună, cu clase echilibrate şi un multiplayer care, dacă nu te frustrează, sigur te va face dependent, AvP este un joc bun, ce nu te va dezamăgi decât dacă îl cumperi strict pentru single play.

7,1

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen FPS **Producător** Rebellion **Distribuitor** SEGA **Ofertant** TNT Games **Telefon:** 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sega.com/avp

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2.1GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB

Need for Speed Nitro



Marketing, spoiler-ul universal

Rar se întâmplă când lucrezi în industrie să ai şansa să porneşti un titlu despre care să nu ştii mai nimic. De obicei, când dai install sau introduci dvd-u' în consolă, ai jucat deja în minte, într-o formă sau alta, părţi din joc: imagini peste imagini, filmuleţe de prezentare, interviuri, preview-uri, dacă ai noroc şi timp, şi un hand-on sau un demo.
Marketingul este cel mai al dracu' spoiler al zilelor noastre, un rău necesar, dar un rău care, mai ales dacă e făcut de profesionişti, devine de multe ori jeg pentru că ridică aşteptările tuturor peste calitatea produsului, un lucru bun pentru vânzările iniţiale, dar prost pe termen lung pentru toată lumea.

Ce se întâmplă însă când se întâmplă? NFS: Nitro a ajuns la mine la recomandarea lui Kimo şi l-am pornit fără niciun fel de aşteptări, nu era pe lista „de jucat", de fapt nici măcar nu ştiam cu ce fel de joc (auto) o să am de-a face - nu că nu ar avea un titlu autoexplicativ. Păi... se întâmplă să fii surprins până şi de maşinile care pot fi cumpărate iniţial în modul carieră. Două, mari şi late, o dubiţă WV „Make Love not War" cu aspect de maşină blindată şi un Renault 4L, un break din 19toamna cu roţi supradimensionate. Ok!? O liniuţă la drift şi cinci (maximum posibil) la rezistenţă (strength) contra două liniuţe la ţinută de drum (handling) şi drift, plus una la rezistenţă. Decizii, decizii. Niciuna dintre maşini nu are liniuţe la viteză şi acceleraţie. Ar fi genial nici să nu pornească.

Apăs de două-trei ori stânga pe crucea direcţională a Remote-ului şi monştrii jocului îşi fac apariţia în frunte cu o Zonda cu maximum de liniuţe la toate categoriile, mai puţin la rezistenţă, dar şi cu un cost de 750 de ori mai mare decât bugetul iniţial, plus condiţii de deblocare: minimum 200 de steluţe, oi afla ce e şi cu ele, şi campionatul „Cupa de Argint" terminat.
Probabil au învăţat şi producătorii câte ceva de la Ferrari, care nu vinde Enzo decât clienţilor săi pasionaţi, cu conturi serioase, care să le permită să întreţină o astfel de maşină. Ce-i corect e corect, presupun.

Nici n-am pornit în cursă şi sunt intrigat. Selectez duba, pe sistemul, lasă curbele şi aşa nu ştii cu ce o să te lupţi, poate e mai uşor să dai peste ei.
Apăs „Give me" şi pornesc.



Skeme



Cu sufrageria tunată pe străzi

Fac parte din jucătorii care se înţeleg bine cu mai toate tipurile de jocuri cu maşini, Underground a fost prietenul meu, Driver, GTA (chiar şi cel 2D) au fost adevărate plăceri, iar ToCA şi Colin McRae minunate provocări. De fapt, încă mai sunt blocat într-o specială din primul ToCA în încercarea mea nebună de a termina modul carieră câştigând toate cursele... să revenim.

Cea mai grea decizie pe care o vei lua în cadrul acestui joc va fi alegerea modului de control.
Poţi folosi doar Remote-ul ţinându-l ca o telecomandă (ce chestie), urmând să iei curbele prin rotirea încheieturii. Poate cel mai dificil mod de control, dar singurul care vine cu un mare plus pentru unii dintre noi, aşa cum ţine să ne explice şi tutorialul stupid, o mână liberă pentru... bere. WTF. Oook. Schema doi e posibilă dacă prindem cu ambele mâini Remote-ul şi-l transformăm într-un gamepad de modă veche, urmând a lua curbele prin rotirea acestuia, ca un volan (nu, nu ai nevoie de acele plastice în formă de covrig, jocul se poate juca foarte bine şi fără ele). A treia variantă poate fi încercată odată cu anexarea Nunchuk-ului, direcţia maşinii fiind controlată prin mişcarea manetuţei, şi, în sfârşit, variantele 4 şi 5, asemănătoare între ele ca mod de control, dar posibile pentru că avem un Clasic Controller la îndemână - un Dual Shock puţin simplificat sau un gamepad de GameCube.

Am pornit la joc folosind metoda doi de control, fiind (încă) îndrăgostit de Excite Truck şi nebunia de acolo. Iniţial, găseşti ciudată această simulare a unui volan pe care-l poţi mişca liber în orice direcţie, dar îţi trece repede dacă jocul reacţionează prompt şi corect la mişcările tale. Am ajuns să consider - în mare şi datorită lui Mario Kart – că acesta este cel mai potrivit mod de control pentru un arcade. Aştept încă acel simulator în care producătorii să implementeze raze de bracare şi curse diferite ale volanului de la o maşină la alta.

Nota multiplayer

Lipsa unui multiplayer online într-un „simulator" de maşini contemporan este deja o mare bilă neagră. Avem multiplayer local în care până la 4 jucători se pot lua la întrecere, dar nici acesta nu ajută prea mult. Am încercat jocul şi în doi şi în patru, dar deja eram prea experimentat pentru ca cineva care vine în vizită să poată ţine pasul. Cursele au devenit rapid frustrante pentru ceilalţi şi nici când i-am lăsat doar pe ei nu a fost mai bine. Cheltuielile pe care trebuie să le faci - un LCD-TV mare care să-ţi permită să înţelegi ceva când joci în split screen şi 4 Remote-uri – pentru a juca un multiplayer corect – sunt şi ele iraţionale. Pentru mine, în acest joc multiplayer-ul a fost ca şi inexistent. Nota pentru el este 2. Dacă asta căutaţi, nu cumpăraţi acest titlu.

Cum însă 99% din acest review se bazează pe experienţa de joc din single player, iar sistemul de notare LEVEL nu este unul tocmai perfect, îmi pare mai corect să las doar aici nota pentru această categorie şi să uit de ea la final.

Carnavalul de la Rio

După prima cursă şi câteva lupte cu Hummer-ele poliţiştilor, am început să mă obişnuiesc şi cu grafica cubistă, proastă chiar şi pentru posibilităţile Wii-ului. Am priceput că startul se ia cu scârţâituri de roţi, m-am obişnuit cu sensibilitatea controlului, m-am prins ce e cu power-upurile aruncate pe traseu, unul te repară, altul aruncă poliţia pe urmele unui oponent şi, nu în ultimul rând, am înţeles cum se câştigă steluţele. Prima cursă la care participi este de tip circuit. Dacă ţi se întâmplă să ieşi pe primul loc după două tururi, eşti răsplătit cu 3 steluţe, dacă ai reuşit şi un timp foarte bun per tur, mai primeşti una şi, în sfârşit, dacă conduci cu talent: aeriene, alunecări, păstrarea primului loc, boost-uri, munca îţi e răsplătită cu încă o steluţă.



Ce fel de cauciucuri or fi astea?



Poliţia este chiar impunătoare

Restart şi o iau de la capăt. Victorie. Zdrang, s-a deblocat o culoare, numai bună de folosit când mă întorc în garaj. Schimb maşina şi cumpăr o Broscuţă transformată în Hot Rod (mai târziu am aflat că toate maşinile din acest joc se vor Hot Rod-uri, dar, să fim serioşi), las circuitul în urmă şi încerc cursa eliminatorie. La fiecare 30 de secunde personajul negativ de pe ultimul loc dispare. Next. Drift



O secundă de blur, la activarea NOS-ului



Maşinile nu au nicio legătură cu realitatea



Pfff. Varză, veniţi la noi la Mamaia

Challenge, o cursă contratimp pe o porţiune dată de traseu. Ca să câştigi maximum de steluţe, trebuie ca distanţa acoperită de drift-urile tale să depăşească un barem impus. În acest moment, începi să realizezi că jocul încearcă a-şi depăşi condiţia, maşinile iniţiale au prea puţini cai pentru a putea accelera în drift, trebuie să foloseşti cu cap boost-ul, acceleraţia, dar şi unghiul de atac. Poţi să-ţi iei adio de la drift-urile continue à la Underground (şi nu numai); aici, dacă nu ai destulă viteză, frâna de mână nu va face altceva decât să înfrâneze maşina, asemănător cu realitatea, mai ales dacă ai cauciucuri bune şi late pe spate, cum se întâmplă şi în joc. Restart şi de la capăt, restart, restart, restart. Dacă te încăpăţânezi să culegi toate steluţele, jocul nu este chiar atât de simplu. Repetarea curselor de drift, unde nu există oponenţi şi nici trafic, te acomodează cu maşina, te obligă să înveţi trasee, te ajută să înţelegi cum funcţionează boost-ul şi când trebuie folosit. Observi imediat că poţi umple bara de NOS chiar de la start, prin încălzirea roţilor – menţinerea acceleraţiei pe un anumit palier, dar în acelaşi timp îţi sar în ochi şi greşelile de design, lenea producătorilor, colţurile şi bordurile necioplite, geometria prostească a maşinilor, realizarea vizual jenantă a damage-ului şi aşa mai departe. Eu am reuşit chiar să părăsesc traseul şi să mă prăbuşesc într-un univers infinit, noroc că butonul de restart al cursei e mereu la îndemână.

Am renunţat până la urmă, pentru a mă reîntoarce la momentul potrivit cu o maşină mai puternică.

Next. Speed Traps. O cursă pe o porţiune dată de traseu pe care se găsesc 3 radare de poliţie. Ca să obţii maximum de steluţe, trebuie ca suma vitezelor cu care ai trecut prin dreptul lor să depăşească un barem. Ai de învăţat porţiunile dinaintea radarelor şi momentul propice pentru boost, care trebuie oricum reumplut imediat ce ai trecut de radar prin drift-uri sau prin păstrarea unei viteze ridicate, pentru a-l folosi din nou înaintea următorului radar. Blocajele de poliţie îţi vor scoate peri albi, mai ales că damage-ul strică iniţial buteliile de nitro, care refuză apoi să se mai încarce.



Fiţe

Next. Zdrang. Un spoiler nou. Zdrang. O nouă locaţie s-a deblocat. Zdrang. Drag Race. Aici tot ce ai de făcut este să pleci corect de la start, să fii cu ochii pe turometru pentru a schimba vitezele la momentul oportun şi la trafic pentru a nu distruge maşina. E locul unde înveţi că damage-ul nu e joacă de copii, iar un impact destul de puternic te poate scoate de tot din cursă. Cursele de drag sunt până la un moment dat printre cele mai simple şi trec aproape neobservate.

Next. Circuit. Next. Cursă eliminatorie. Next. Time attack. Un contratimp pe o porţiune dată de traseu la bordul unei maşini primite din oficiu (doar pentru această cursă). Avem şi conuri, în general pe exteriorul curbelor şi sancţiuni în caz de sunt atinse. Baremul e fixat diabolic şi, dacă vrei să obţii maximum de combinaţii, trebuie să înveţi tot traseul pe dinafară, când este ok să foloseşti boost-ul şi, mai ales, ce unghi de atac trebuie să foloseşti în curbele periculoase pentru a nu fi scos în exterior de alunecarea laterală a maşinii.

Am dat să cumpăr o maşină mai capabilă pentru a termina şi cursa de drift, dar m-am trezit că nu am suficienţi bani pentru una cu valenţele potrivite. Am lăsat Rio de Janeiro în urmă şi am făcut pasul în Cairo, unde dansul a reînceput. De data asta cu arbitri şi mai duri. Next. Zdrang. Next. Restart. Restart. Şi aşa mai departe de 1000 de ori până la marele finiş al jocului.

În camera de decompresie

E simplu să priveşti doar bug-urile, lenea producătorilor în anumite aspecte, grafica incomodă, să înjuri la fiecare colţ invizibil şi să trimiţi jocul de unde a venit, dar poţi la fel de bine să te bucuri de un arcade corect, fără bloom şi blur, căruia nu-i lipsesc nici senzaţia de viteză, nici tactica şi care e şi destul de dificil pentru a te ţine în priză. Dacă-ţi plac arcade-urile auto şi nu eşti fiţos, o să-ţi placă şi Nitro.

■ ncv



Băşini

alternativa



EXCITE TRUCK

Excite Truck rămâne cel mai bun arcade auto de pe Wii, cu o senzaţie de viteză incredibilă, cu salturi cât jumătate de traseu, cu o atenţie nebună la detaliu. Un joc căruia i-aş fi dat 9,5 dacă ar fi avut şi multiplayer online. Aşteptăm Excitebots: Trick Racing, următorul joc din serie, care vine şi cu mult râvnitul multiplayer. E lansat în State de aproape un an, dar se pare că Nintendo nu se grăbeşte.

BUNE:
- dificultatea
- mai mult decât un arcade
- tactica
- nu blur, nu bloom

RELE:
- grafica
- lipsa multiplayer-ului online
- bug-urile
- designul maşinilor

CONCLUZIE:



Deşi jocul este plin de bug-uri şi are o grafică ce-ţi zgârie retina, cumva a reuşit să mă atragă şi să mă ţină acolo ore întregi. Un arcade auto corect care devine repede dificil, dar nu şi enervant.

7,2

GRAFICĂ	06
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen SIMULATOR AUTO **Producător** EA Montreal **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** nitro.needforspeed.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games



NBA LIVE 10

Povestea unui aruncător de la 3



Lumea jocurilor începe să prindă din ce în ce mai bine contur. Se vede tot mai clar ce joc se pretează mai bine consolei sau calculatorului. După ani de testări, boicotări şi înjurături, s-a ajuns cumva la un consens şi o acceptare din partea jucătorilor şi am început să deschidem ochii către lumea mai mult decât cuprinzătoare a consolelor.

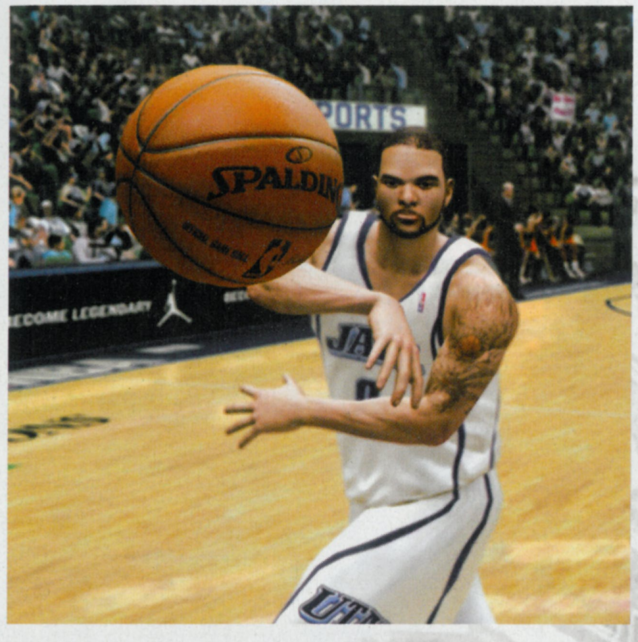
Mult timp, lupta între PC şi console s-a dat fără a avea un câştigător clar şi partizanii celor două tabere erau mulţi şi înverşunaţi. Se făceau tot felul de pronosticuri şi se dădeau termene limită legate de dispariţia jocurilor pentru PC sau de durata de viaţă a consolelor. Dar iată că lupta a început să se mai înmoaie şi delimitarea să fie din ce în ce mai clară. Din nefericire, PC-ul se pare că a rămas cu puţine din categoriile cu care plecase iniţial, iar consolele s-au ales cu multe dintre tipurile de jocuri pe care nu le vedeai nicicum pentru controller-e. Vezi strategiile.

O categorie pe care nimeni nu a contestat-o ca fiind destinată jocului pe console este cea a jocurilor de sport. Fotbal, baschet, hochei, box şi lista poate să continue – sunt toate prezente cu precădere pe console. Într-atât încât cele mai noi variante ale lor apar deja în exclusivitate pe console. Nici măcar nu se mai dă un fals interes pentru a acoperi şi piaţa de jocuri pentru PC (vezi seria FIFA).

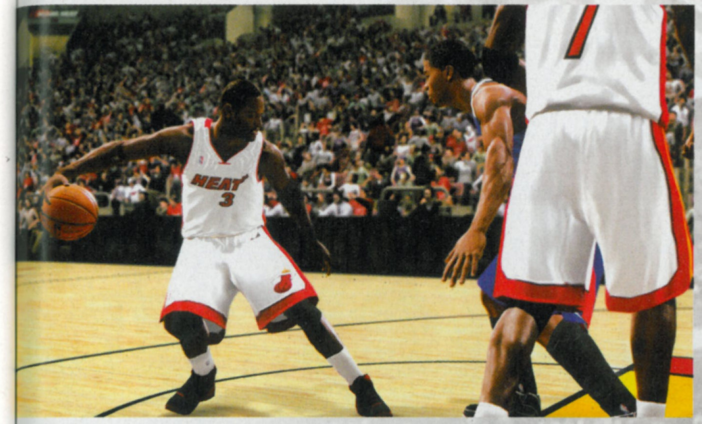
Revenirea în căciulă

Ultimii ani a prins EA-ul într-o postură foarte nasoală în faţa pasionaţilor de simulatoare de baschet. Asta le-a permis celor de la 2K Sports să vină puternic din urmă şi să ofere o alternativă excelentă contracandidatului dat de EA Sports. Observând această tendinţă, primind probabil un şut în fund şi pentru competiţia acerbă reprezentată de PES în ultima vreme pentru FIFA, cei de la EA s-au pus pe treabă şi au scos un joc excelent: NBA Live 10.

Un revamp aproape complet al stilului de joc oferă noi provocări jucătorului de baschet virtual. Un joc aproape nou, deşi deloc greu de stăpânit pentru un fan







al seriei, NBA Live 10 vine cu un sistem nou atât în defensivă, cât şi în atac. Dar schemele noi nu puteau schimba faţa jocului fără suportul unui nou AI, care îţi va pune beţe în roate la fiecare mişcare.

Vorbind strict despre single player, intercepţiile şi steal-urile din partea jucătorilor controlaţi de AI sunt mult mai dese, mai ales dacă vom încerca să jucăm în stilul clasic al predecesoarelor sale. Nemulţumiţi am fost dintotdeauna de coşurile uşoare date de la trei puncte, venite dintr-o pasă aruncată la întâmplare jucătorului special antrenat pentru loviturile din afara semicercului. Încearcă acum să mai scoţi o minge aiurea de sub coş lunetistului de pe linia de trei, în timp ce eşti înghesuit de trei apărători. Nicio şansă. Singura părere de rău pentru această schimbare este că nu mai pot da şaptezeci de puncte pe meci cu Koby, aruncând doar de trei puncte. S-a dus hot streak-ul acela dement.

De asemenea, nici punctele date printr-un slam dunk plecat din fază fixă, după ce te-ai desprins de un apărător printr-un simplu spin, nu mai sunt ceva ce vom vedea prea des. Este mult mai greu să îţi pierzi umbra decât în versiunile precedente. Trebuie mult mai multă coordonare şi mai multe fente. Totuşi există şi scheme care merg tot timpul. Poţi prinde pe picior greşit de fiecare dată un apărător dacă mimezi o pasă, provocând marcatorul tău să facă pasul de intercepţie, după care faci spin-ul în direcţia opusă.
Tot timpul se împiedică, având picioarele încrucişate. Din nefericire, merge de fiecare dată.

Evident, aceste lucruri nu funcţionează decât în single player. Oricum, jocul este uşor, iar cei care ştiu câteva mişcări trebuie să joace direct pe All Star pentru a nu câştiga fiecare meci la diferenţe oribile de scor şi, poate, chiar să mai piardă câte un meci, două.

Adevărata diferenţă se vede în schimb în multiplayer, mai ales dacă adversarul se pricepe la rândul său. De abia atunci te vei putea folosi la maximum de noile scheme de joc atât defensive, cât şi ofensive.
Combinaţiile de butoane, corelate cu mişcările stick-urilor analogice, duc la crearea de faze spectaculoase indiferent dacă eşti în atac sau în apărare. Strategia şi viteza de reacţie sunt cruciale în această variantă a jocului, iar dacă adversarul este destul de pe fază să îţi citească schema de joc, te-a pârlit de îţi sar fulgii.

Deşi este destul de satisfăcător şi în single player, multiplayer-ul este punctul forte al jocului. Este imposibil ca în două ore de joc să nu prinzi măcar optzeci la sută din mişcările esenţiale ale jocului, chiar dacă sunt destul de numeroase. Trebuie să fii doar destul de atent la ce face adversarul şi să te desprinzi de schemele cu care te-ai obişnuit în versiunile vechi ale jocului. AI-ul te poate ţine în priză ceva vreme, dar dacă ai norocul să mai ai un prieten care să fie interesat de joc, NBA Live 10 garantează ore întregi de distracţie sub coş.



■ **Koniec**

alternativa



NBA 2K10

Contracandidatul jocului de la EA nu poate fi altul decât NBA 2K10. La fel de distractiv, cu faze de joc asemănătoare şi nu chiar, NBA 2K10 are marele avantaj de a fi prezent şi pe piaţa jocurilor pe PC. Poate un pic exagerat la capitolul ratări, ridicându-ţi părul pe spinare de fiecare dată când vezi că mingea sare din coş în momentele care altfel ar trebui prezente în TOP 10 Highlights ale anului, NBA 2K10 este un joc ce are multe de oferit şi care promite multe în variantele ce vor apărea anii viitori.

*LEVEL FEBRUARIE 2010

BUNE:
- un stil nou de apărare şi atac
- multiplayer bestial
- mişcări mai naturale ca niciodată

RELE:
- AI-ul tot mai are scăpări
- nu e şi pe PC

CONCLUZIE:



Cel mai bun joc de baschet al celor de la EA Sports de până acum, NBA Live 10 îşi merită toţi banii. Dacă eşti un entuziast al stilului, fă ce poţi pentru a intra în posesia lui. Şi cumpără-ţi dacă se poate şi un amic care ştie ce înseamnă un assist, crossover, rebound sau slam dunk, ascunde-l într-un sertar şi scoate-l de fiecare dată când ai pofte carnale ce nu se pot satisface decât pe terenul de baschet.

8,2

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Sim Sportiv **Producător** EA Sports **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE nba-live.easports.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



WHITE KNIGHT CHRONICLES™

Snow White Chronicles

Cu excepția a două joculețe geniale pentru DS, n-am mai butonat un JRPG serios cam de multișor. Și nu pot spune că le-am dus dorul. Puterile Care Sunt, convinse că tânjesc după cutscene-uri interminabile, freze moderne, ochi mari și lăcrămoși, sâni fecioreInici și pulpițe albe ce se ițesc sfioase de sub ciorăpeii trei sferturi, sau poate că mi-e poftă de câteva zeci de ore de grinding turbat, m-au blagoslovit cu White Knight Chronicles, un RPG din Țara Soarelui Răsare.

Balandor de ducă...

E bine să știți că în regatul Balandor se sărbătorește majoratul prințesei. Chef serios, nu glumă. Pe lista de invitați se află și o trupă dubioasă de circari, care în scurt timp se vor dovedi niște lepre demne de dispreț și vor răpi prințesa. Tutorialul ne prezintă personajul principal care, în mod ciudat, nu este Avatarul creat de tine la început cu mare trudă și migală, ci Leonard, acum un simplu ucenic, dar căruia viitorul îi rezervă o carieră promițătoare de aventurier/Cavaler Alb. Personajul tău (pe care-l poți folosi și în multi) este un accesoriu cam tăcut al lui Leonard. Păcat, gândindu-mă că, la final, prințesa recunoscătoare se va arunca în brațele mele, mi-am dat toată silința să modelez un pișpiriu hâd ca foamea. Nexam, l-am primit pe Leonard, un individ cam șters pe care l-am purtat printr-o poveste la fel de ștearsă. Nu știu cum stă treaba cu Final Fantasy XIII, dar mi se pare că producătorii n-au avut o idee prea bună când au decis să lanseze joculețul în aceeași perioadă cu al treisprezecelea (care de fapt nu e al treisprezecelea, dar sărim peste asta) Final Fantasy. Probabil s-au bazat pe cele două săptămâni care s-au scurs între lansări, pe principiul că oamenii vor juca orice JRPG, doar să-și îndulcească așteptarea.



Timp real

A fost o vreme în care consideram JRPG-urile ca ultimul bastion al luptelor pe ture. Pure. Din acest motiv admiram atitudinea conservatoare a japonezilor și mă aruncam fără rușine în brațele RPG-urilor produse de ei. Ei bine, chiar când îi admiram eu mai cu foc, s-a decis la nivel național că exemplul dat de „confratele" din Vest (înclinația spre real time, încăierări ceva mai dinamice etc. etc.) este unul care trebuie urmat dacă ți-s dragi







Urâtul și Mustăciosul

cumpărătorii vestici. White Knight Chronicles urmează acest principiu sănătos și ne prezintă un sistem de luptă nu cu mult diferit de, să zicem, cel din Final Fantasy XII. Adică un fel de timp real deghizat în ture. Sau invers. Luptele nu se mai desfășoară în clasicele arene, inamicii pot fi observați pe hartă, iar când te apropii prea tare de ei, se declanșează lupta (precedată de câteva momente dedicate configurării personajelor pentru măcel). Pe semi-ture, dacă le pot spune așa, căci pentru a putea ataca trebuie să așteptăm umplerea unei bare albe. Probabil această scurtă perioadă de odihnă unora le dă impresia că joacă un RPG pe ture, dar pe mine m-a cam enervat. Cred că sunteți familiari cu acest sistem, iar dacă nu, aflați de la mine că nu e cine știe ce de capul lui. Deși nu pot spune că-mi displace prea mult, nici nu mi se pare cea mai bună idee de la fierberea orezului încoace. E bine că știi la ce să te aștepți, e cam rău că partenerii tăi întru questing sunt controlați de AI.

E drept, poți schimba personajul controlat de tine în timpul luptei și poți seta comportamentul companionilor via un meniu drăguțel cu vreo câteva opțiuni utile, dar tot m-a enervat viteza lor scăzută de reacție în fața primejdiei. Mi s-a întâmplat, nu de puține ori, ca Leonard să se uite ca berbecul în timp ce Avatarului meu i se cărau măciuci pe spinare și a reacționat de-abia când am ajuns cu viața la jumătate. Avem acces la o grămadă de „scheme" speciale pe care le „cumpărăm" cu punctele de skill obținute la level-up, ba chiar le putem combina în combo-uri devastatoare, dar cu toate acestea nu pot spune cu mâna pe inimă că sunt fanul numărul unu al luptelor de nouă generație. O altă problemă pe care am remarcat-o încă din primele lupte e că monstruleții trișează. Asta am observat-o în timp ce fugeam mâncând pământul să-mi salvez scumpa viață și am primit una după ceafă de la un mob melee aflat la ceva distanță. Când m-am întors să-l gâdil puțin cu securea, am așteptat să mi se umble bara albă (doar cu ea plină poți ataca), timp în care am mai încasat o lovitură, am fost informat că nenorocitul nu e în raza mea de atac. Serios? Să vă f*t, în cazul ăsta! Bine că monstruleții arată meseriaș și că unii boși sunt superb realizați și e nevoie de ceva șmecherii ca să-i învingeți (datul la gioale, de exemplu, în cazul troll-ului din tutorial). Măcar ai la ce să-ți holbezi ochii dacă holbatul cu sabia nu-ți dă prea multe satisfacții.

JMMO

Două dintre particularitățile lui White Knight Chronicles sunt posibilitatea de a avea un orășel construit de tine și componenta online. Cum eu nu prea am prieteni pe PSN, după o sesiune de documentare în care m-am convins că nu e pentru mine, am decis să spun pas acestui feature. Oricum, un companion uman este de preferat AI-ului puțin cam suspect din single player, deci vom considera multiplayer-ul un plus, mai ales că nu te obligă nimeni să-l joci. Quest-urile de multiplayer sunt cam plictisitoare, accentul este prea mult pus pe grinding, nu-i prea greu să le sari, mai ales dacă ești abonat la unul sau mai multe MMO-uri. Orășelul proprietate personală nu este nici el cine știe ce minunăție despre care să povestești urmașilor. Este o sursă de ingrediente mai rare pentru crafting și un mare înghițitor de bani. Well, uitat fie și el...



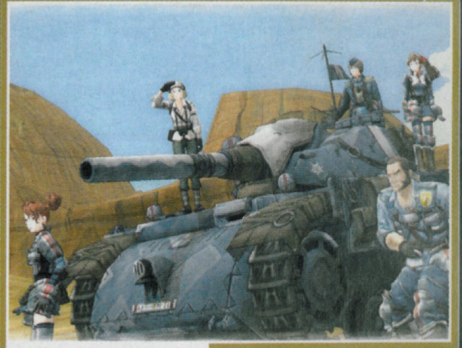
FRPG

Sincer să fiu, l-aș fi recomandat cam cu jumătate de gură dacă prin magazine n-ar fi existat deja FF XIII. Tentația de a da banii pe cel din urmă e mai mare, dar dacă vi le permiteți pe amândouă bașca un PS3 și un LCD gigantic, bănuiesc că nu s-o face gaură în cer dacă-l încercați și pe sărmanul White Knight.

Dacă sunteți un individ mai econom/pretențios, așteptați o reducere/săriți peste...

■ cioLAN

alternativa



VALKYRIA CHRONICLES

V-aș fi recomandat FFXIII dacă l-aș fi jucat, dar n-a fost să fie. Noroc că mi-am adus aminte de Valkyria Chronicles, o strategie pe ture absolut superbă. Deghizată în RPG, normal, pentru o digestie mai bună.

*LEVEL MARTIE 2009

BUNE:
- designul monștrilor
- peisaje drăguțe

RELE:
- luptele
- AI-ul

CONCLUZIE:



Meh!

7,1

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen JRPG **Producător** Level-5 **Distribuitor** SCEI **ON-LINE** www.level5.co.jp

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



Away with you, American demon!

Dacă în urmă cu vreo doi ani m-am relativ bucurat că nişte nemţi s-au apucat să-l dezgroape pe bietul Simon, mumificat după execrabila tentativă de trecere la 3D şi am concluzionat că ar fi posibil să apuce calea cea bună, am reuşit să pun mâna pe sequel, la un an diferenţă după apariţia în Germania, conform proastei tradiţii. Prima constatare, fericită, a fost că s-a trecut la grafică cell-shaded, spre deosebire de reprezentarea tehnic reuşită din Chaos Happens, dar care făcea personajele să pară nişte render-uri de producţie. Acum, totul are mai multă viaţă, ba chiar multe scene beneficiază de animaţii frumuşele pentru a mai goni din senzaţia de static, atât de comună în genul adventure. În schimb, nu mi-au plăcut animaţiile faciale ale personajelor. Sunt toate desenate bine, nu contest, dar cele mai multe n-au nici măcar un strop din farmecul celor din primele două părţi, ca să nu mai vorbim de armata de titluri semnate Lucas Arts. De data asta, totul pare să meargă bine, cu Simon ducând o viaţă relativ liniştită împreună cu gagica lui, Alix. Ba chiar fac bişniţă profitabilă cu prăvălia bătrânului Calypso. Asta până când dau năvală peste ei extratereştrii, cu pistolaşe laser şi mult tam-tam. Simon scapă atacului iniţial, însă Alix nu are acelaşi noroc şi este răpită, iar oraşul este întors pe dos de omuleţii verzi, aflaţi în căutarea ghinionistului protagonist.

Şi dă-i şi rezolvă puzzle-urile. Într-o ambianţă grafică frumuşică foc, cu interfaţă aproape perfectă şi un sistem de help de maxim bun simţ, totul ar trebui să fie minunat. Din păcate, voice acting-ul (apropo, se vede dureros de clar că actorii nu-s vorbitori nativi de engleză), replicile şi personajele în sine sunt lipsite de zvâc sau umor de calitate, fiind înlocuite de bancuri de clasa a doua sau de prost gust şi de generalisme enervante, dar şi de nişte referinţe nu sarcastice, ci de-a dreptul banale către filme cu omuleţi verzi şi/sau extratereştri. Cu mici excepţii fericite, cum ar fi cazul preferatului meu, un robot de asalt depresiv, foarte reuşit ca personaj. Şi lupul alcoolic. În schimb, se întoarce enervanta Scufiţă Roşie (la pachet cu lupul mereu, din păcate) la fel de feministă şi cu atitudini şi replici proaste, dar nu atât de proaste încât să devină bune. Iar puzzle-urile, unele simpatice, pur şi simplu nu generează imense bucurii la rezolvare. Nici nu sunt destul de grele, nici destul de variate, ci doar enervante pe alocuri fiindcă lipsa totală de logică şi inspiraţie (care-i bântuie din păcate şi pe producători) nu este compensată de un strop de nebunie genială. Iar pornirile în direcţia bună nu sunt niciodată exploatate suficient.

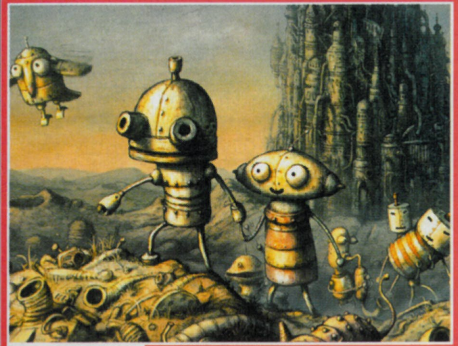
Cu un Simon americanizat inexplicabil încă din Chaos Happens (asta fiindcă nu există pe piaţa americană) şi lipsit de fler, singurele bucurii rămân grafica şi atmosfera în general destinsă. Merită să-i acordaţi zece ore din timp dacă sunteţi ahtiaţi după jocuri adventure şi dacă-l puteţi procura la un preţ redus. Cei care nu au jucat decât primele două STS ar face bine să nu strice amintirea frumoasă butonând oricare dintre sequel-uri, inclusiv cel de faţă.

■ **Caleb**



Dragi fani, ştiu că nu mai am haz. Dar uitaţi-vă ce mândreţe de fundal!

alternativa



MACHINARIUM

Dacă vreţi un joculete adventure deosebit, cu multă personalitate, fermecător, fără dialog şi totuşi mult mai expresiv decât 100 de titluri generice adventure laolaltă, trebuie să încercaţi Machinarium, de la creatorul celor două aventuri Samorost. Vine cu mici dezavantaje tehnice date de proiectarea lui în Flash şi nu are cine ştie ce mecanici complicate de joc, însă vă va rămâne în minte mult timp după ce-l veţi fi terminat.

**LEVEL IANUARIE 2010*

BUNE:
- migrarea către grafica cell-shaded
- fundaluri superbe, însufleţite de animaţii
- tehnic bine finisat, sistemul de help
- multe animaţii reuşite, unele puzzle-uri inteligente, acum şi de dialog

RELE:
- Simon e un american insipid şi bălălău, nu britanicul sadic plin de umor negru şi sarcasm
- voci submediocre, cu mici excepţii
- umor slăbuţ de tot, cu excepţia autoironiei jocului
- poveste slabă, personaje fade, unele chiar detestabile
- Scufiţa Roşie se întoarce

CONCLUZIE:



Ăsta nu e Simon, cel pe care l-am cunoscut acum o droaie de ani. E un impostor. Iar creatorii părţii a cincea au nimerit-o doar cu aspectele tehnice. În rest, deşi le-a zburdat imaginaţia, care n-a fost prea multă, totul e neinspirat şi multe chestii nici nu au ce căuta în lumea lui Simon. Vreau înapoi spin-off-ul de Discworld!! Who'd even want „Who'd even want contact?!" ?!

7,2

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Adventure **Producător** The Games Company **Distribuitor** The Games Company **Ofertant** The Games Company **ON-LINE** www.simonthesorcerer5.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2 GHz **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** DirectX 9, Pixel Shader 2.0



Ce căutăm noi aici? Chiar aşa!



Braaainzz....



Nimic nu este mai folosit în industria cinematografică şi în cea a jocurilor pe calculator decât eternul laitmotiv al zombie-ului. Poate doar eternul laitmotiv al decolteului, care acum se strecoară liniştit chiar şi în desenele animate pentru pitici. Aşadar zombie-ul, carnea macră, elementul sacru al oricărui joc în care imaginaţia producătorilor a stagnat, elementul zero al oricărui joc de duzină, dar şi materia primă a unora dintre cele mai cele jocuri de până acum.

Zombie-ul nu este vinovat niciodată de calitatea îndoielnică a unui joc sau film şi nici de succesul altuia. Zombie-ul este doar parte din reţetă, iar dacă iese sau nu cum trebuie, vina şi laudele se aruncă doar în capul producătorului.

Zombie. Rapid sau lent, deştept sau prostovan, lepros sau ciumat, iubit sau urât... este prietenul nostru cel mai bun. Iar acum îi vom împrăştia creierii pe pereţi.

Premergător primului

Poate mai ţineţi minte primul Necrovision. Un joc care nu a stat prea mult pe hard şi care nu a luat nici o notă prea mare. Era ceva cu şi despre zombie, cu un american şi cu Primul Război Mondial. Singura chestie cât de cât originală era faza cu războiul. Prea puţine jocuri ne trimit în acea perioadă nefastă. Nimic spectaculos.

De aceea nici nu am fost prea entuziasmat când am auzit de apariţia lui The Lost Company. Şi am avut dreptate. Nimic spectaculos nici de această dată. The Lost Company se petrece înaintea aventurii din jocul iniţial şi nu mai are ca erou un american (extraordinar de surprinzător), ci un medic neamţ (şi mai extraordinar de surprinzător). Se pare că aceşti zombilici ce îţi sug creierii cu paiul sunt de fapt o armă biologică creată de germanski şi nu prea au mare legătură cu Iadul. Surprinzător din nou, deoarece primul joc era plin de demoni ca şefi de trib şi alte asemenea mizerii diavoleşti. Oricum, Herr Doktor (un fel de Walter Mărăcineanu al Bavariei) încearcă să împrăştie antidotul peste cârdurile de nemorţi, dar în cale îi stau atât creaturile fără minte, cât şi nemţălăii idioţi ce sunt convinşi că vor câştiga războiul cu ajutorul mâncătorilor de creier.

Toată povestea este spusă chiar de la început de către prietenul nostru felcer într-o scrisoare către un coleg de breaslă. Nu ştiu cum reuşeşte, dar se pare că nici în scris nu este în stare să vorbească engleza cum trebuie. De fapt tot jocul este plin de fraze dubioase, spuse într-o engleză atât de stricată încât îţi vine să le dai foc nemţilor, nu zombie-lor.

Oricum, jocul este un shooter tipic, după cum mă aşteptam. Nimic revoluţionar, dar nici execrabil. Poate un plus de spectaculozitate este dat de posibilitatea de a ţine în fiecare mână câte o armă, indiferent cât de mare ar fi, dar acest lucru îl ştim deja din primul joc, iar numărul acestor arme nu este prea mare. Decorurile sunt foarte îndrăzneţe şi drăguţ realizate, sânge din belşug, poate chiar exagerat de mult, doar monştrii sunt un pic cam nelucraţi.

Nu este un joc pentru care merită să te dai peste cap ca să pui mâna pe el.

■ **Koniec**



Moartea unui nemort





alternativa



QUAKE 4

Pentru un joc cu zombie d-adevăratelea, cu arme faine şi un feeling pe măsură, mai bine te dai de ceasul morţii să iei Quake 4. Mai ales dacă nu l-ai jucat până acum. Mult mai fain, mai bine realizat şi mai antrenant. Te va ţine în faţa monitorului şi pentru altceva decât pentru a împuşca zombie în stânga şi în dreapta.

**LEVEL DECEMBRIE 2005*

BUNE:
- grafica este simpatică
- dual wielding-ul armelor grele face gameplay-ul interesant
- nu e scump

RELE:
- poveste de doi lei
- nimic spectaculos
- joc de duzină

CONCLUZIE:



Nimic spectaculos, nimic nou, nimic neobişnuit. Un alt joc de duzină în care împuşti zombie pentru că producătorii nu s-au putut gândi la alte ţinte. Eroul neamţ ce se încăpăţânează să vorbească engleză, deşi e praf, este atât de stupid încât pe alocuri devine amuzant, însă nu te face deloc să te identifici cu el. Cu alte cuvinte, un joc insipid şi deloc apetisant.

5

GRAFICĂ	05
SUNET	04
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	05
IMPRESIE	06



Gen FPS **Producător** The Farm 51 **Distribuitor** 1C Publishing **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** www.necrovision-game.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

Indie CRPGs

În timp ce trăgeam cu dinţii de Dragon Age şi încercam să-mi prelungesc cât mai mult şederea, convins fiind că aceasta va fi cam singura experienţă „erpegistică" de mare calibru de care voi avea parte în ce mai rămăsese din 2009 şi ce va urma în 2010, mi-am amintit cu uşurare că nu sunt chiar aşa de năpăstuit pe cât s-ar crede. Pentru că scena indie nu doarme. De aici şi dorinţa de a compila o scurtă listă cu unele dintre cele mai consistente CRPG-uri din „underground". Nu e o listă completă, am lăsat Prelude to Darkness, Teudogar şi vreo câteva „roguelikes" pentru altă dată şi altă listă, nu e un top absolut, sunt doar nişte sugestii pentru atunci când veţi simţi nevoia să postaţi pe cine ştie ce forum că nu mai există RPG-uri ca pe vremuri. Există şi chiar sunt ca pe vremuri. Cu bune şi rele.

Seria Avernum

www.siderwebsoftware.com

Jeff Vogel este un veteran al scenei indie. Alături de „compania" Spiderweb Software (pe care a înfiinţat-o în 1994), acest personaj, despre care se poate spune că-şi câştigă pâinea cea de toate zilele din CRPG-uri, a produs optsprezece RPG-uri (pentru Mac şi PC) în cei şaisprezece ani de activitate. Şi-a început „cariera" cu Exile, un dungeon-crawler fantastic pe care l-am descoperit prin '97 pe un CD cu shareware. I-au urmat alte două, poate chiar mai bune, după care seria a fost refăcută cu un motoraş grafic ceva mai decent şi rebotezată. Astfel a luat naştere Avernum, o saga imensă al cărei grandios final (Avernum 6) a văzut lumina zilei anul trecut (februarie 2010 pentru PC). Deoarece Avernum 6 mi se pare cel mai lucrat din serie şi nu este nevoie să fi parcurs celelalte cinci episoade pentru a vă putea bucura de subteranele imense, vom discuta puţin despre el. Ei bine, Avernum 6 este cel mai bun RPG sandbox pe care-am pus mâna în cei 20 de ani de „activitate". Dacă faceţi abstracţie de grafica primitivă (şi vă sfătuiesc s-o faceţi, e în interesul vostru), veţi descoperi o adevărată bijuterie. Acum vreo trei săptămâni, când mi-a venit ideea acestui articol şi, pentru documentare, am instalat demo-ul (aproape o cincime din jocul full) să văd cum a evoluat seria, nici că l-am putut lăsa din mână. Singurul motiv pentru care acest articol există este că mi-am uitat save-urile acasă şi singura posibilitate să mă aflu în compania lui Avernum 6 este să scriu despre el. În comparaţie cu lumile „next-gen", suprafaţa de joc este imensă (deşi am impresia că nu este chiar cel mai „încăpător" din serie), înţesată cu quest-uri şi complet deschisă explorării.

Respectând buna tradiţie a sandbox-ului onorabil, singurele bariere – temporare dacă vă faceţi treaba cum trebuie şi nu uitaţi să vă distribuiţi punctele primite la level-up – ridicate în calea Paganelului dotat cu sabie şi platoşă reflectorizantă sunt mobii de nivel (mai) mare. Povestea, deşi interesantă, este cam subţirică şi se vede cu ochiul liber care este publicul ţintă. Cu toate acestea, pe alocuri calitatea „scriiturii" depăşeşte (mă uit la tine, Oblivion) unele titluri în care s-a investit un purcoi de bani.

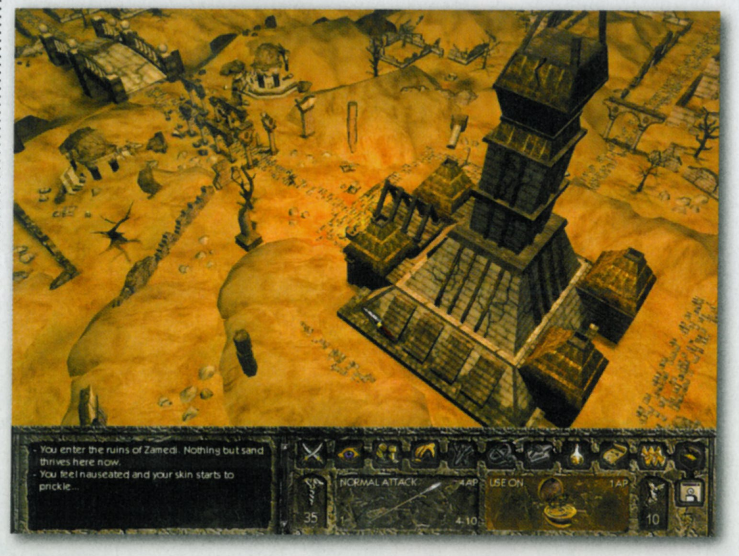
Combatul nu este la fel de complex precum al altor „confraţi" (Knights of the Chalice, de exemplu), dar se desfăşoară pe ture (obicei care-a dispărut complet din titlurile AAA) şi, susţinut de un număr îndestulător de skill-uri/vrăji/abilităţi speciale, poate oferi mari satisfacţii. Loot-ul este distribuit cu cap, iar encounter-urile sunt gândite astfel încât să nu-ţi ştirbească prea mult plăcerea explorării, dar nici să te lase să zburzi prin cele mai adânci peşteri ca vodă prin lobodă. Din nou, încercaţi demo-ul şi sunt mari şanse să fiţi surprinşi.



Age of Decadence

www.irontowerstudio.com/

Iată un titlu arhicunoscut celor care-şi fac veacul pe RPG Codex. Opera unui individ dezamăgit de RPG-urile actuale (cunoscut internetului sub pseudonimul Vince D. Weller, sau VaultDweller) promite să ofere publicului iubitor de RPG-uri toate acele „mici" lucruri dispărute din oferta next-gen. Alegeri şi consecinţe semnificative în contextul jocului, un univers fascinant, personaje credibile şi multi-dimensionale, dialoguri interesante şi un sistem de luptă complex. Din păcate, jocul se prezintă acum doar sub forma unui combat demo, urmând ca produsul finit să apară „când va fi gata". Personal îl aştept cu nerăbdare, iar dacă rezultatul sforţărilor lui Weller şi ale echipei sale (Iron Tower Studios) va fi măcar pe jumătate din ce am citit prin interviuri şi pe forumuri, mă voi declara mai mult decât mulţumit. Staţi cu ochii pe el.



Nethergate: Resurrection

www.spiderwebsoftware.com

Un alt CRPG izometric din oferta lui Spiderweb Software care se desfăşoară într-un peisaj ceva mai familiar, insulele britanice din timpul cuceririi romane. Yup, Nethergate: Resurrection (remake-ul unui joc mai vechi de-al lui Vogel, de aici şi Resurrection-ul din coadă) este un CRPG cu romani. Şi celţi, căci jocul vă permite să-l experimentaţi fie din perspectiva unei patrule (un party de patru, hă hă hă) romane, fie din „iţarii" cadrilaţi ai celţilor.



Eschalon Book I

www.basiliskgames.com

Eschalon: Book I este unul dintre cele mai arătoase CRPG-uri indie. Dacă grafica spartană din Avernum (pe care eu o găsesc fermecător de învechită, dar fiecare cu damblaua lui) vi se pare un preţ prea mare, Eschalon este alegerea logică. E izometric, arată bine, are aceeaşi atmosferă de RPG vechi şi acelaşi gameplay old-skool cărora le duceţi dorul. În plus, nu ştiu câte RPG-uri vă permit să zdrobiţi un monstru cu o poartă. A primit un review în numărul din mai 2008, deci nu voi intra în detalii. Important e să ştiţi că există şi unde (în revistă) există, poate l-aţi ratat la timpul lui. Atât. Şi poză.



Seria Geneforge

www.spiderwebsoftware.com

Dacă seria Avernum era destinată în principal celor cuprinşi de beţia explorării care apreciază mai mult jocurile de tip sandbox, Geneforge (o „familie" care numără cinci membri) „îndrăzneşte" să pună storyline-ul pe primul plan fără a schimba complet datele problemei. Fiind tot rodul imaginaţiei lui Jeff Vogel, grafica este din nou pusă pe ultimul plan (au fost adăugate, totuşi, animaţii pentru mers, un mic „detaliu" care îmbunătăţeşte considerabil experienţa de joc). Şi iarăşi gameplay-ul reuşeşte să compenseze lipsa bloom-ului atât de necesar unui joc.

La prima vedre, Geneforge este fratele geamăn (şi, dacă mai ţin bine minte, de la Avernum 3 încoace folosesc acelaşi engine cu mici modificări) al lui Avernum. Şi chiar împart unele calităţi pe care nu le enumăr aici. La o analiză mai atentă, se observă schimbări destul de consistente, care justifică existenţa seriei. De data aceasta, nu mai controlăm un grup de aventurieri, ci un singur personaj, un Shaper (o „rasă" foarte importantă în universul Geneforge), însoţit în aventurile sale de propriile creaţii (sau plăsmuiri, dacă vi se pare că sună mai medieval şi mai fantasy) controlate de AI sau de jucător (presupunând că le dotaţi cu o inteligenţă ceva mai măricică).

Geneforge este ceva mai liniar (nu întru totul, cele câteva finaluri care depind de acţiunile voastre din joc stau mărturie şi reprezintă un motiv serios să terminaţi jocurile de cel puţin două ori), storyline-ul se bucură de un tratament preferenţial, în „bagajul" de cunoştinţe (skill-uri, atribute şi vrăji) al personajului principal apare şi un skill conversaţional de mare ajutor în rezolvarea unor quest-uri, dialogurile sunt mai lucrate, acţiunile noastre ne împing în braţele (sau pe lista de „most wanted") celor câteva facţiuni şi aşa mai departe.

Per total, o experienţă deosebit de plăcută pe care trebuie s-o încercaţi.

Chiar de cinci ori, câte jocuri numără seria. Sau de zece, dacă sunteţi meticuloşi. Oricum aţi lua-o, împreună cu seria Avernum aveţi material cât să nu vă mai plângeţi vreo şase-şapte luni de lipsa RPG-urilor de pe piaţă.



Knights of the Chalice

www.heroicfantasygames.com

Înainte să-mi recomandaţi un consult psihiatric pentru îndrăzneala de a vă recomanda un ştift pixelat în era plăcilor video de sute de euro, ţineţi minte acest nume, Knights of the Chalice, căutaţi-l pe internet şi prin revistă (unde se răsfaţă pe trei pagini).

Knights of the Chalice este RPG-ul indie cu cel mai bun sistem de luptă (pe ture, desigur) de la Temple of Elemental Evil încoace şi cu un AI impresionant.

În numărul din octombrie 2009 puteţi citi mai multe, în caz că n-aţi făcut-o încă.



■ cioLAN

CAESAR III

Un city-builder cu adevărat imperial

GEN CITY-BUILDING **PRODUCĂTOR** IMPRESSION GAMES **DISTRIBUITOR** SIERRA **LANSARE** 30 MAI 1999 **ON-LINE** N/A **PLATFORME** PC, X360

Dragilor, nu ştiu câţi dintre voi au avut şansa să testeze Caesar III la vremea lui. Înainte de-a începe articolul de faţă, vă spun doar atât: căutaţi prin arhiva voastră sau scotociţi prin sertarele prietenilor, furaţi-l, cumpăraţi-l, faceţi cum ştiţi. Dar puneţi mâna pe el şi aruncaţi-vă în lumea lui pixelată. Pentru că mai rar aveţi în faţă o asemenea bijuterie a strategiei făcute cu drag, cu cap şi cu mult umor. Atât mi-a fost cuvântul, de-acum să trecem la joc.

Bun venit în noul tău oraş

Începutul e cât se poate de simplu. Stai liniştit şi fă-ţi de cap, că oricum nu poţi să strici nimic. Pentru că n-ai nimic. Nu tu oraş, nu tu locuitori, doar apă, copaci, drum dinspre Roma şi, uneori, nişte pârdalnici de lupi care apreciază un kebab de imigrant. Primele misiuni le începi de la zero şi asta nu e lucru rău. Înveţi bazele: fă rezervorul, fă o fântână, plantează casele, vezi cum poziţionezi fermele sau pescăriile, adaugă un grânar, construieşte o piaţă (vezi să fie bine plasată, să ajungă cocoana aia pe la toţi locuitorii), îngrijeşte-te şi de o prefectură (că altfel îţi mănânci nervii cu bandele de cartier şi incendiile), fă un templu, uite că vor şi teatru, nu uita de şcoală. Şi când respiri relativ uşurat şi crezi că totul începe să meargă bine... buf! S-a dărâmat grânarul. Şi ferma. Şi jumătate din cartier. Mda, ai uitat să pui şi un arhitect. Se mai întâmplă.

Poate că nu e clar în paragraful de mai sus, aşa că revin cu explicaţii amănunţite: influenţa unei clădiri asupra comunităţii e realizată prin angajaţii care fac ture prin oraş. Mahomedus nu merge la munte, ci aşteaptă să vină muntele la el. Adică să-i facă livrări acasă precupeaţa, să-i vină popa cu agheasma, să-i facă o vizită actorul şi dresorul, eventual să-i vină şi şcoala în ogradă. Din fericire, copiii romani nu sunt la fel de puturoşi ca şi părinţii lor şi se duc personal la învăţătură. Bine, animaţia în cauză îi prezintă doar plecând de la şcoală. Sper totuşi că îşi terminaseră orele şi nu erau doar o legiune de chiulangii.


Un mic cartier provincial

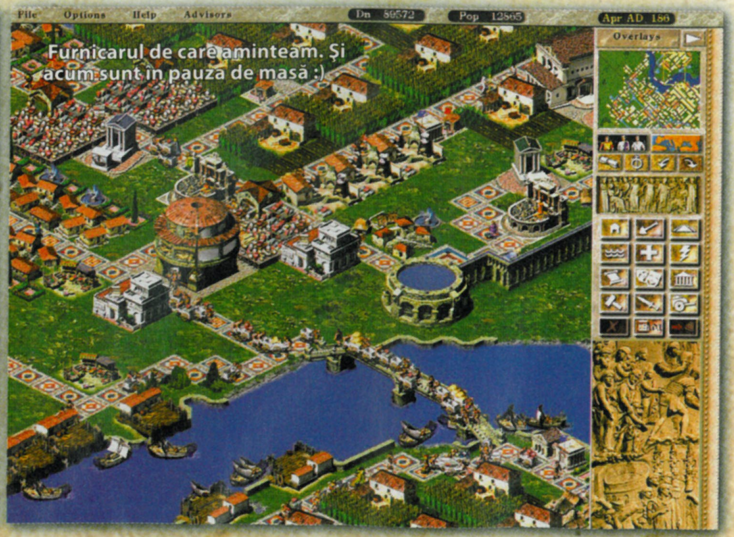
Sunt sigur că veteranii genului au reţetele lor de dezvoltare. Eu nu intru în amănunte, ci vă ofer un simplu pont de început: construiţi cartiere în unghi drept. În mijloc plasaţi fântâna şi piaţa, iar prin zonă răsfiraţi temple, teatre, şcoli şi ce mai e nevoie. Din experienţă pot să spun că pieţele sunt cele mai păcătoase şi m-am trezit de multe ori că trebuie să mai construiesc una doar pentru un prăpădit de cort, deşi măgarul era plasat fix lângă piaţa iniţială! În rest, n-am avut probleme. Popii fac ture prin oraş de mai mare dragul, cărăuşii îşi rup spinarea, prefecţii patrulează fără milă, iar actorii... ei bine, actorii sunt o mostră delicioasă de umor deştept. Iniţial te uiţi cam ciudat la nume precum Boris Karloffus sau Melus Gibsonius, dar după ce apare în cadru şi Sylvestrus Stallonius, treaba e deja clară. Şi lista continuă.

Urbea e complexă şi are multe aspecte

Veteranii sunt fascinaţi şi începătorii sunt speriaţi de complexitatea lumii din Caesar III. Oraşul funcţionează ca un ceasornic, cu mii şi mii de rotiţe învârtindu-se într-un ritm pe care ar fi bine să-l mai domoleşti din opţiuni sau scapi situaţia de sub control. Hai să zicem că la început e mai simplu. Tot ce trebuie să le dai orăşenilor tăi e tripletă de grajd: apă, paie şi bătaie. Adică fântână, mâncare şi puţină ordine şi disciplină. Apoi, copăcel-copăcel, lucrurile devin complicate: casele nu pot evolua fără distracţie, fără educaţie, fără clinici, fără temple mai impunătoare, fără ceramică, fără mobilă, fără ulei. În plus, cetăţenii tăi evoluaţi vor strâmba din nas că au piaţa chiar la ieşirea din casă, nu suportă larma copiilor din şcoala de vizavi, n-au poftă de industrie în cartierul lor sau pur şi simplu li s-a pus pata pe un vecin şi mai involuat ca ei. Simpla şmecherie de debut (facem drum şi-l pavăm cu Plaza, să fie toată lumea mulţumită că e frumos cartierul) nu mai e de-ajuns. Dacă vrei indivizi rafinaţi şi corcoliţi, va trebui să dărâmi fără milă din vecini şi să faci loc pentru statui, grădini, Colosseum, hipodrom şi alte nebunii ale lumii civilizate. Şi povestea continuă, asta dacă vrei să-i iei în serios.

Veţi juca şi vă veţi lămuri singuri. Acum vreau să-mi rezerv paragraful de faţă pentru puţină critică. Romanii au civilizat lumea cu ciocanul şi mistria, dar producătorii jocului au tratat problemele urbane cam din topor. Vorbeam mai devreme de evoluţia şi involuţia caselor, pentru că procesul este oricând reversibil. Şi încă al naibii de rapid. O simplă defecţiune în reţeaua de apeducte îţi va trimite locuitorii în toate cele patru vânturi. Îşi lasă baltă casele şi pleacă fără să se uite înapoi. Iar tu vei admira cum splendoarea de vilă se transformă într-un cort prima-ntâi. Nu-i bai, vei zice, povestea cu apa e tratabilă şi tolerabilă. Apeductele sunt fete faine şi nu se strică de la sine. Dar situaţia se repetă şi în cazul caselor evoluate pe baza produselor (olărie, ulei, mobilă). Ai o industrie bine pusă la punct (vom vorbi despre asta puţin mai târziu), târgul se ridică, toată lumea evoluează, tu îţi faci de cap în alt colţ de oraş şi, la un moment dat, îţi admiri orăşenii care părăsesc oraşul. Au involuat casele. S-a terminat provizia de produse necesare. FMM. Cum controlez fluxul de produse în oraş? Nu poţi. Asta e, probabil, cea mai sâcâitoare bucată de gameplay: trebuie să mergi la ghici cu aprovizionarea. Produci sau importi în ură, doar-doar nu vei fi nevoit să vezi cum evoluează şi involuează cartiere întregi din 5 în 5 minute. Pe final de joc ajunsesem ferm convins că unele cartiere involuează şi dacă unul din cetăţeni trage un pârţ mai împuţit în mijlocul străzii.


Romanii erau mari beţivani


Furnicarul de care aminteam. Şi acum sunt în pauza de masă :)


Miroase un cartier nou


Răzeşii moldoveni stau de strajă la hotar



Comerţul e sufletul oraşului

Lupta economică şi nu numai

Caesar III e băiat finuţ şi te lasă să-ţi faci studiile economice înainte de-a te trimite la război. Pentru că un oraş nu consumă, el trebuie să producă, să exporte şi să scoată şi profit. Că fără profit nu e armată, şi o societate care n-are armată are prostul obicei să fie călcată în picioare de primii barbari păduchioşi. Sau de legiunile lui Caesar, pentru că moşul n-are răbdare cu diletanţii şi va rade de pe faţa pământului un oraş care ştie doar să ceară bani.

Prin urmare, să vorbim de industrie. Adică de agricultură, că ea e prima care-ţi pică în braţe. Grâu, vii, măsline, legume şi, din când în când, ferme de porci. Absolut adorabile, mai ales când ai poftă să le pui fix în mijlocul unui cartier rezidenţial. Nici pescăria nu lipseşte de la apel, la fel cum nu lipsesc nici zeii, gata să-ţi dea o mână de ajutor după ceafă dacă ai fost măgar şi ai uitat să-i bagi în seamă. Neptun îţi scufundă bărcile, Marte îţi alungă soldaţii, Mercur fură cu nesimţire, Ceres îţi aduce nişte lăcuste beton, iar Venus îţi trimite o frumuseţe de molimă. Templele sunt primul pas, urmate de tone de festivaluri, mai mari sau mai mici, după punga fiecăruia.

Partea industrială e strict legată de comerţ şi cercetarea rutelor comerciale era primul meu pas într-o nouă provincie. Dacă ai baftă de o zonă cu minereu de fier şi marmură, atunci poţi fluiera liniştit. Mai pui şi-un joagăr în pădure şi câteva clay pit-uri pe malul apei (pentru cei nelămuriţi, e vorba de un gropan de neam prost de unde se extrage lutul) şi gata, partea de resurse e asigurată. Mai departe te priveşte: faci mobilă, ceramică, arme sau poate ai chef să dai de lucru fermelor şi te apuci să faci ulei de măsline şi vin. Chestie de gust. De gustul oraşelor din jur, că ele îţi cumpără marfa şi îţi asigură prosperitatea. Desigur, ai un oraş întreg care-ţi plăteşte taxe, dar bietele taxe sunt apă de ploaie faţă de banii aduşi de comerţ.

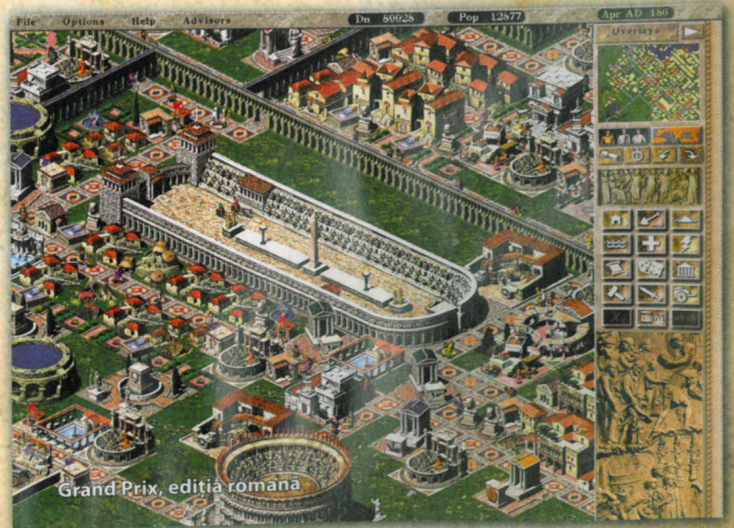
Revin la povestea cu armele, pentru că industria asta nu-i doar un fason de mic industriaş antic. Oraşul se cere apărat şi zidurile groase nu vor stăvili o invazie serioasă. Legionarii romani (băieţii ăia care bat cam tot ce mişcă pe hartă) au nevoie de arme. N-ai arme? Recrutezi cavalerie şi aruncători de suliţe şi îi admiri cum mor eroic pentru ţară. Că de altceva nu sunt buni. Nu insist asupra bătăliilor. Invaziile sunt doar o problemă ce trebuie rezolvată, nicidecum scopul jocului. Remarc totuşi o stupiditate scăpată nu ştiu cum în gameplay: distrugerea fortului duce automat la moartea legionarilor. Ce înseamnă asta? Plasează un fort în afara zidurilor oraşului şi vei afla singur.

Frumuseţea e acolo unde ştii s-o găseşti

Cum arată bătrânul Caesar III după atâţia ani de evoluţie grafică? Ei bine, arată exact cum vrei să arate. Eu zic că arată bine. Mai bine chiar decât ulteriorii Pharaoh sau Zeus, primul fiind chior şi al doilea cam prea mastodont. Privit de sus, oraşul roman te atrage prin cromatică, te reţine prin siluetele zvelte ale clădirilor şi te fascinează prin furnicarul de oameni care bântuie străzile încoace şi încolo. Fără să vrei, eşti ispitit să dai clic pe ei şi să le asculţi poveştile. Vocile sunt faine şi textele sunt haioase. Nu ştiu cum se face, dar muzica am lăsat-o fix la final, deşi ea e prima care-ţi urează bun venit în joc. E greu s-o descriu într-un cuvânt: e imperială, e relaxantă, e frumoasă, e exact ce avea nevoie un joc de gândire. Cunosc oameni care încă o folosesc când au poftă să întoarcă o problemă complicată pe toate părţile.

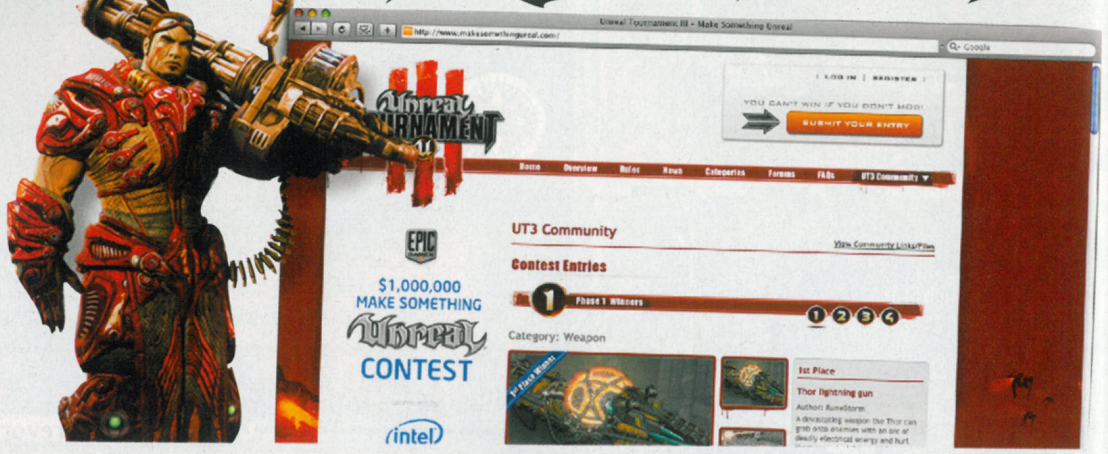
Ce ar mai fi de spus? Ohoo, dar câte nu mai sunt. Dar teamă mi-e că nu ne-ar ajunge nici măcar o mie şi una de nopţi să vă povestesc. Iar spaţiul în pagină l-am depăşit de mult, aşa că, dragilor, vă aduc aminte ce-am spus în introducere: jucaţi-l. Merită!

■ **Jack the Ripper**


Grand Prix, ediţia romană

Make Something Unreal

Cea de-a doua ediție a faimoasei competiții de moduri cu premii în valoare de 1 milion de dolari, organizată de Epic Games în parteneriat cu Intel, și-a desemnat, în sfârșit, câștigătorii.





A trecut mult timp de la inaugurarea celei mai recente ediții a competiției Make Something Unreal, însă Epic Games a ales în cele din urmă premianții care i-au umflat potul. Folosind jocul Unreal Tournament 3 ca platformă, creatorii de moduri au realizat jocuri care s-au luptat pentru marele premiu de 50.000 de dolari și o licență comercială pentru Unreal Engine 3.

Marele câștigător a fost modul The Haunted, un impresionant shooter survival horror de jucat la persoana a treia, a cărui versiune de sine stătătoare este deja în producție. Atât The Haunted, cât și mulți alți premianți au lansat deja versiuni demonstrative stand alone ale jocurilor lor, folosind Unreal Development Kit. O parte dintre ele au fost incluse pe DVD-ul revistei, iar despre câștigători aflați mai multe din cele ce urmează.

LOCUL 1
The Haunted
Autor: Michael Hegeman
moddb.com/mods/the-haunted



Cum spuneam, marele câștigător al ediției din 2010 a competiției Make Something Unreal este The Haunted, un shooter third-person cu aromă de survival horror. Conversie totală pentru Unreal Tournament 3, modul permite unui număr maxim de patru jucători să lupte în cooperativ împotriva unor valuri interminabile de demoni. Alte moduri de joc incluse ar fi 4v4 (Oameni vs Demoni) și unul de tip survival, în care oamenii înfrânți se întorc în arenă sub formă de demoni.

The Haunted este concentrat pe multiplayer, luptele devenind treptat deosebit de intense indiferent de modul de joc ales. În esență, trebuie să supraviețuiești și să eliberezi locurile blestemate de scursurile răului. Într-unul dintre modurile de joc, de exemplu, monștrii se materializează aleator și urmăresc cu insistență scalpurile oamenilor interpretați de jucători. De remarcat că stilul vizual denotă perfect atmosfera sinistră cu care se laudă și se potrivește perfect cu gameplay-ul intens. În privința arsenalului, oamenii pot folosi diverse arme de foc, obiecte contondente, pumni și picioare împotriva demonilor, care atacă din toate direcțiile. Singur sau nu, în The Haunted nu ai unde să te ascunzi de ei.

Creat de Michael Hegeman, The Haunted a fost realizat de o echipă internațională de modderi, care acum lucrează la varianta lui comercială. Luați, că e pe DVD.

Locul 2
The Ball
Autor: Toltec Studios
theball.toltecstudios.com

The Ball ne invită într-o aventură care ne aruncă în bocancii unui explorator care se trezește captiv în caverna pe care tocmai o explora. Fără drum de întoarcere, acesta descoperă un complex antic și o bilă misterioasă, cu ajutorul căreia își croiește drum prin labirintul subteran ce adăpostește ziggurat-uri, orașe de aur și caverne imense. În The Ball, singuri tăi companioni sunt imensa bilă metalică, atmosfera apăsătoare și dorința de a rezolva puzzle-urile ce-ți blochează adesea deplasarea. Modul a fost prezentat pe



larg într-una din edițiile anterioare ale revistei și este prezent pe DVD sub formă de mod pentru Unreal Tournament 3, dar și ca variantă demonstrativă stand alone.

UDK UNREAL DEVELOPMENT KIT

Unreal Development Kit este unealta gratuită care poate permite oricui să realizeze jocuri pe baza engine-ului Unreal 3, Epic Games susținând că nu avem nevoie de mai mult pentru a realiza jocuri precum Unreal Tournament 3 sau Gears of War. Dacă nu plănuiți să vă vindeți creațiile, puteți realiza câte vreți; în caz contrar, Epic Games are dreptul la o parte din încasări. Tutoriale și multe alte informații găsiți pe site-ul și forumul oficial UDK.

www.udk.com

Locul 3
Angels Fall First: PlanetStorm
Autor: AFF Team
affuniverse.com



Angels Fall First: PlanetStorm este un mod muliplayer de tip asalt în care lupta se dă pe diverse obiective strategice, conflictul desfășurându-se atât în spațiu, cât și la sol. Designul nivelurilor și al unităților este 100% original, iar modurile de joc complet noi față de jocul pe care îl are la bază. Suntem purtați pe culoarele unor gigantice nave spațiale, putem pilota nave de luptă și manevra turete, pentru ca în ultimă instanță să fim aduși la sol, unde lupta capătă un aspect mai „tradițional", cu vehicule controlabile. În spațiu și pe pământ, Angels Fall First: PlanetStorm scoate la iveală cu succes infanteristul din tine.



Modul cântărește peste 1 GB, iar din considerente de spațiu nu a fost inclus pe DVD. Descărcați-l cu încredere de pe site-ul oficial.

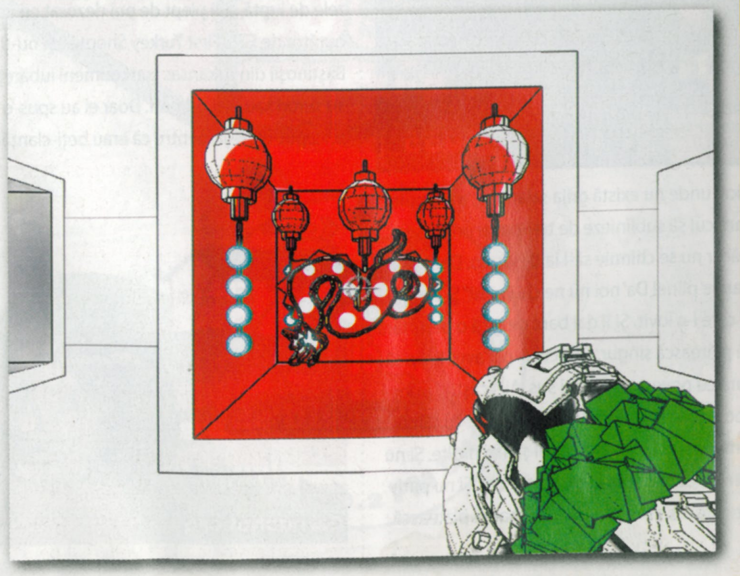
Locul 4
Prometheus
Autor: Rachel Cordone
angelmapper.com



Cu siguranță, nu te vei simți niciodată singur cu propriile tale clone alături. Inspirat de jocuri precum Portal și Mirror's Edge, modul te pune în situația de a lucra umăr la umăr cu tine însuți, combinând acțiunile tale din prezent cu cele ale instanțelor tale din trecut și viitor pentru a rezolva puzzle-uri și a îndeplini o serie de obiective. Toate acestea sunt posibile cu ajutorul dispozitivului Prometheus, cu care putem controla legile fizicii, spațiul și timpul. Conceptul este inedit, iar rezultatul cel puțin remarcabil. Avem demo pe DVD.

Locul 5
Hazard: The Journey of Life
Alexander Bruce
demruth.com/hazard.htm

Hazard este un joc filozofic, foarte artistic, ce pune accentul pe explorare și puzzle-uri. Jocul este cât se poate de original și greu de explicat în câteva cuvinte, deci cel mai bine ar fi să-l instalați de pe DVD și să aflați pe propria piele mesajul pe care încearcă să-l transmită. Este suficient să știți că Hazard vă va schimba modul în care priviți viața. Ca fapt divers, Hazard: The Journey of Life a fost unul dintre finaliștii proiectului Sense Of Wonder 2009 Experimental Gameplay din cadrul Tokio Game Show.





Mystic Temple

Păşiţi cu încredere. Se sfărâmă podeaua

http://gameserpent.com/playgame/3819/Mystic-Temple



Am văzut că mulţi dintre voi au apreciat bijuteria numită The Forest Temple, aşa că m-am gândit să revin cu un joculeţ similar, la fel de parşiv şi la fel de fun. Nu ştiu cum s-a întâmplat şi am dat în peregrinările mele peste Mystic Temple, cert este că am renunţat la câteva ore bune de somn pentru a-l duce până la capăt.

Premisele sunt simple – eşti un arheolog de geniu, ai aterizat într-un templu ramificat şi dubios, acum te gândeşti cum să-ţi duci explorarea până la capăt. Elementul arcade a fost lăsat la uşa templului, pentru că doar o minte ascuţită brici te poartă din cameră în cameră, până în nivelul final.

Drumul îţi este blocat de cataroaie cu diverse simboluri. Aceleaşi simboluri pe care le vezi şi pe dalele pe care calci. Şi calci voiniceşte, că doar aşa spargi blocada şi îţi faci loc mai departe. Sfatul meu ar fi ca întâi să te gândeşti şi apoi să pleci la drum. Mersul alandala face podeaua harcea-parcea şi te trezeşti după cinci minute că ai rămas blocat în mijlocul sălii. Nu-i nimic, păşeşti vitejeşte în jos, mori demn, reiei nivelul, iar mergi ca vodă prin lobodă, iar te blochezi, iar înjuri, stai şi cugeţi, găseşti soluţia.

Uneori soluţia pare simplă, dar aici intervine un mic schepsis: musai să termini nivelul într-un număr de paşi. Asta dacă vrei să pupi o medalie de aur (argint, bronz). Şi vrei să pupi medalia, că fără un număr serios în desagă nu te primeşte nimeni în nivelul final. Eu unul m-am ambiţionat să termin şi mai din scurt, pentru că-mi plăcea medalia de aur special. Ştiu, am gusturi dubioase.

Gold Strike

Târnăcopul e brăţară de aur

http://www.flash-game.net/game/2020/gold-strike.html



Un cunoscut se lăuda pe vremuri oricui voia să-l asculte cum a făcut şi a dres el de-a ajuns mare. Mare, adică băgător de seamă într-o bijuterie. Sigur, veţi strâmba din nas, asta nu e cine ştie ce mare brânză. S-o credeţi voi. Angajarea asta îl adusese pe omul nostru într-o lume de-a dreptul magică, unde nu există grija salariului, a clienţilor, a nimic. Trai şi-o viaţă, mai ales că, nu uita amicul să sublinieze de trei-patru ori pe seară, „şpanul ăla de aur rămâne pe jos, nici măcar nu se chinuie să-l ia de-acolo. Dacă ai chef, dai cu mătura şi pleci acasă cu buzunarele pline! Da' noi nu ne chinuim!" Şi stai şi-l asculţi cu gura căscată, invidios pe norocul care l-a lovit. Şi îi dai bani de încă o bere, fără să te întrebi de ce naiba face chetă în loc să plătească singur. Săracu', n-o fi avut timp să dea cu mătura? Joculeţul n-are nicio legătură cu povestea de mai sus. Aici câştigi puncte şi bonusuri pentru muncă cinstită şi nu pe înşirat tâmpenii. Dai ciobăneşte cu târnăcopul. Fără milă, da' vezi să fie măcar două minereuri la fel. Preferabil şi mai multe. Şi nu da în ură, ci dă cu cap, că puncte iei doar pentru pătrăţelele aurii. În rest dai. Şi nu pari genul de om care vrea să muncească din greu toată săptămâna ca în final să plătească pentru asemenea „şansă". Am dreptate?

Rome Puzzle

Triumviratul revine în forţă

http://www.flashrolls.com/puzzle-games/Rome-Puzzle-Flash-Game.htm

Din când în când am poftă să joc un mic puzzle de tipul Connect 3. De preferinţă unul care să-mi vrăjească simţurile şi să nu-mi ceară un efort mental prea serios. Şi cum în rubrica de Retro v-am povestit pe larg despre Caesar III, alegerea a venit de la sine.

Nu cred că are sens să explic în ce constă gameplay-ul. Genul de joc e binecunoscut: minimum 3, distrugi, mergi mai departe. Aduni puncte, creşti în nivel, ştiţi voi. Vă întrebaţi probabil de ce l-am ales şi poate că aveţi dreptate. Ei bine, am să vă răspund: pentru că mă relaxează. Pe final de zi (de preferinţă una istovitoare), pun creierul pe ralanti, pun mouse-ul să-şi facă de cap şi vreme de câteva niveluri uit de toţi şi de toate. Îmi las privirea să zburde liberă peste grafica simpatică, muzica susură dulce (mergea mai bine un Children of Bodom, dar asta e chestie de gust), în fine, aţi prins ideea.



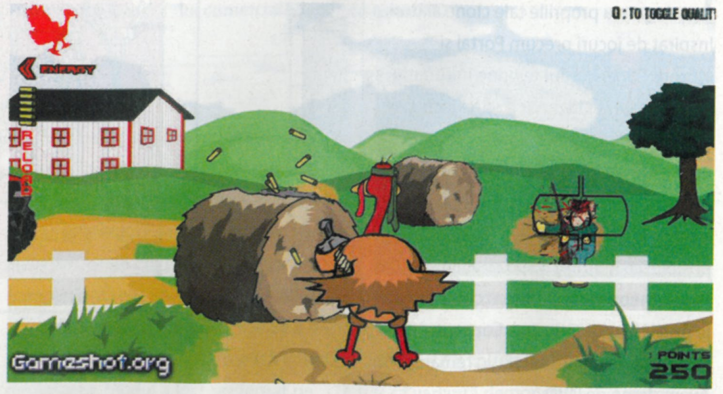
Turkey got guts

Păsărică, împuşcă-ţi cuibul!

http://www.gameshot.org/?id=4249

Undeva, în liniştitul stat Arkansas, venise un val de înnoire odată cu primăvara lui 2010. Apăruse primul aparat video, adus cu greu, de peste mări şi ţări, adică tocmai din New Orleans. Nu insistaţi cu inepţia geografică debitată mai sus, arkansasienii erau încă la stadiul în care învăţau că SUA se împart în două: Arkansas şi Mai Multă America, unde locuiau mexicani, indieni şi travestiţi.

În orice caz, aparatul cu pricina a declanşat o mică revoluţie culturală. În primul rând, băştinaşii au devenit brusc mai zvelţi, pentru că ai nevoie de condiţie fizică dacă e să pedalezi curent electric pentru un film de două ore. În al doilea rând, păsăretul local s-a dezvăţat de „capul ce se pleacă, sabia nu-l taie". Corect, îl taie satârul. Aşa că mai bine iei atitudine, încarci mitraliera, cotcodăceşti Rambo şi treci la contraatac. Tragi, te ascunzi după decor, împuşti tot ce mişcă, rezişti eroic, îţi cumperi nişte arme mai acătării în pauzele de luptă, dai piept de pui dezosat cu următorul val inamic şi tot aşa, într-un meci tulburător de FTS. First Turkey Shooter. Şi nu-ţi face probleme dacă rămâi fără inamici. Băştinoşii din Arkansas sunt oameni iubăreţi şi vor face copii fără număr atâta vreme cât au surori sau veri primari. Doar ei au spus-o primii: Make love and war! Şi da, hippioţii au priceput-o greşit pentru că erau beţi-clanţă când au auzit îndemnul.



Jack the Ripper

NOKIA C5

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/HSDPA 900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 112x46x12 mm
- Greutate: 89 grame
- Ecran: TFT – 16 mil. culori, 240x320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048x1536 pixeli), LED flash
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMV
- Video: MP4, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Instant Messaging
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS, OVI Maps
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 630 ore (2G)/670 ore (3G)
- Talk time: maximum 12 ore (2G)/5 ore (3G)
- Music Play: până la 35 ore

Fără să facă prea mult tam-tam, cei de la Nokia au lansat pe piață un model de telefon cu un design clasic-modernist, dotat până în dinți cu de toate. Nu îmi dau seama de ce a fost tăiat de pe listă modulul Wi-Fi, însă te poți bucura din plin de toate celelalte funcții. Dacă dorești să navighezi pe internet sau să folosești diverse aplicații ce au nevoie de iz de internet, poți apela fără probleme la 3G. Alături de acesta, Nokia C5 include și un modul GPS utilizat, binențeles, de aplicația Ovi Maps preinstalată.

Funcțiile multimedia ale telefonului nu sunt de lepădat. Avem la dispoziție un player audio și unul video ce permite vizualizarea de clipuri video codate în formatele MP4 sau H.264 și H.263.

În altă ordine de idei, sunt impresionat de grija celor de la Nokia pentru utilizatorii rețelelor sociale. În meniul telefonului se găsesc aplicații preinstalate ce facilitează interacțiunea cu prietenii de pe Facebook, MySpace, YouTube, Flickr și multe alte rețele de acest gen.



VERBATIM 32GB USB/ESATA COMBO SSD



Stick-urile USB ce oferă parcă din senin spațiu de stocare de zeci de giga încep să își arate limitările. Dacă la un moment dat ai de transferat fișiere foarte mari, „giga"-ntice aș putea spune, atunci îți vine să dai cu ele de pământ. Fiind atât de „setoase", aceste flash-uri de memorie te momesc să le încarci cu fel și fel de fișiere. În timp, e ușor să aduni date, însă când vine vorba de transferat și/sau golit informațiile de pe ele, te întâmpină mesaje ce îți afișează nevinovate zeci de minute de așteptare până se termină operațiunea.

Pentru a combate acest fenomen, s-au implementat o serie de soluții. Cei de la Verbatim au pus la punct un stick care oferă un spațiu de 32 de GB și care dispune de o interfață combo, adică una USB 2.0 și una eSATA. În funcție de dotarea PC-urilor în care îl conectezi, poți folosi una din aceste două variante. Evident că portul eSATA va fi deosebit de căutat pentru că permite transferuri de date la viteze amețitoare.

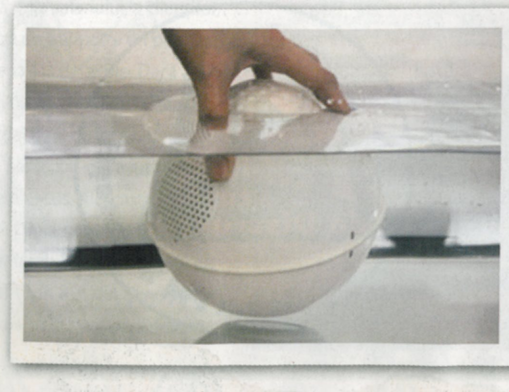
Verbatim 32Gb USB/eSATA Combo SSD include și o aplicație capabilă să codeze informațiile stocate cu o cheie pe 256 de biți. O măsură bine-venită mai ales dacă obișnuiești să stochezi informații vitale și pe care nu dorești să le împarți cu alți curioși în momentul în care pierzi acest stick sau îți este „subtilizat".

MUSIC PLANET WATER-PROOF MP3 PLAYER

După o zi grea și obositoare, ai neapărată nevoie de câteva momente de relaxare. Ce poate fi mai bun decât o baie fierbinte în care să stai tolănit preț de câteva zeci de minute fără ca nimeni să te bată la cap? Pentru a maximiza momentul, japonezii de la Planet Water au creat un device electronic capabil să redea muzica preferată chiar și în aceste momente de relaxare. Avem așadar un device alimentat cu doar câteva baterii și care poate reda melodii MP3 stocate fie pe un card SD, fie pe un stick USB. Playerul este construit în așa fel încât să fie rezistent la apă și să plutească. Calitatea sunetului nu este foarte hi-tech, însă creează o atmosferă plăcută.

Producătorii spun că acest device poate fi utilizat și într-o piscină, însă trebuie să ai grijă să încarci în memorie o muzică ceva mai săltăreață. Prețul său este de aproximativ 350 de lei.









LOGITECH LAPTOP SPEAKER Z205

Laptopurile sunt pentru mulți dintre noi indispensabile. Odată cu dezvoltarea tehnologică, a crescut foarte mult și puterea lor de calcul, iar din această cauză foarte multă lume renunță încet-încet la vechile PC-uri. Acum poți face aceleași lucruri sau chiar mai mult cu un simplu laptop. Este mult mai silențios, ușor de transportat și de întreținut și practic îl poți folosi oriunde. Pe de altă parte, unii producători au început să taie din „funcții" pentru a face loc altora. Spre exemplu sunetul. Sunt extraordinar de puține modelele de notebook-uri al căror sistem audio integrat poate să redea sunete de calitate și care să acopere o plajă mare de frecvențe. Poate unii utilizatori nu au nevoie de cine știe ce sunete, se mulțumesc doar cu zornăitorile „on-board", însă dacă obișnuiești să îți folosești notebook-ul la jocuri, să te uiți la filme sau să asculți muzică, clar trebuie să faci ceva.

Cei de la Logitech au o sugestie în materie de sisteme audio portabile, în speță modelul Z205. Acesta se poate atașa foarte simplu de ecranul laptopului și prin intermediul unui cablu îl conectezi la portul USB al notebook-ului. Logitech Laptop Speaker Z205 încorporează și o placă de sunet care nu are nevoie de intervenția utilizatorului pentru a-i instala drivere sau aplicații.

Felul în care e construit conferă un volum și o calitate a sunetului cu mult peste media sistemelor audio integrate, însă totul vine cu un preț care în cazul lui Logitech Laptop Speaker Z205 poate fi în jur de 200 de lei.

SAMSUNG I8520 BEAM

Telefoanele mobile ce joacă și rol de aparat foto sau video nu mai impresionează de mult. Recent, unii producători au decis să adauge și un modul de tuner TV, transformând telefonul mobil și în receptor TV. Super idee. Urmează să apară telefonul-proiector. Dacă tot au reușit să le înghesuie pe toate, de ce să nu mai pună și chestii noi în plus? Ei bine, cei de la Samsung au făcut acest lucru și astfel poți rula aplicații, vizualiza poze sau filme la o dimensiune mult mai mare. Samsung i8520 Beam poate proiecta o imagine de câțiva zeci de centimetri la o rezoluție nativă de 800x480. Intensitatea luminii nu este foarte mare, însă este de apreciat pentru că vorbim de un... proiector mobil. Telefonul este un adevărat media center, producătorii având grijă să îl doteze numai cu bunătăți. De exemplu, ni s-a pus la dispoziție o memorie de 16 GB doar pentru stocare și un procesor ce rulează la frecvența de 800 MHz. Părerea mea este că un astfel de produs va schimba complet conceptul de telefon mobil, mai ales că folosește ca sistem de operare versiunea 2.1 de Android.

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/HSDPA900/HSDPA 1900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 123x60x15 mm
- Greutate: -
- Ecran: Super Amoled, capacitiv, 16 mil. culori, 480x800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Proiector: WVGA
- Cameră foto: 8 megapixeli (3264x2448), autofocus, LED flash, Geo-tagging, face/smile detection
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.263, H.264, Xvid, DivX
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1800 mAh
- Stand-by: până 630 ore (2G)/530 ore (3G)
- Talk time: maximum 14 ore (2G)/7 ore (3G)



OPTIMUS MAXIMUS KEYBOARD



După aproximativ un an de zile de muncă, cei de la Art. Lebedev Studio au lansat pe piaţă un nou concept de tastatură multimedia. Ca design, nu este nimic senzaţional, dar ca funcţionalitate e cu totul deosebită. Imaginaţi-vă că tastele de pe tastatura personală pot să afişeze şi alte elemente decât banalele litere, cifre, săgeţele sau semne de punctuaţie. Acesta este noul concept al tastaturii Optimus Maximus. Fiecare tastă în parte include un mic ecran OLED ce poate afişa diferite caractere, semne sau iconiţe, în funcţie de activitatea pe care o desfăşori. Dacă prestezi muncă de birou, atunci pot fi afişate caracterele specifice unei anumite limbi, iar dacă te joci, automat toate tastele pot fi configurate să afişeze fel şi fel de iconiţe ce reprezintă funcţia pe care o are acea tastă în joc. Toate aceste opţiuni se pot configura cu ajutorul unei aplicaţii pe care producătorii au de gând să o introducă într-un mediu „open-source". Ca produs este extraordinar de interesant, însă ca preţ, phiu, „îţi mai cumperi un calculator de banii ăştia".

Ofertant: Partenerii Benq, **Preţ:**2699

BENQ MP670



Se pare că acest an va fi unul foarte bogat în materie de 3D. Peste tot se vorbeşte de filme, animaţii şi jocuri 3D. Percepţia noastră asupra obiectelor virtuale este una în 2D. Viziunea în cea de-a treia dimensiune este deosebită, iar cine a gustat deja o astfel de experienţă va păstra în memorie pentru mai mult timp imaginile astfel percepute. Încet-încet, apar şi produse foarte accesibile ca preţ ce facilitează această experienţă.
Cei de la BenQ au lansat acest model de proiector, aparent asemănător cu un model clasic, obişnuit, capabil să redea imagini şi animaţii în format 3D. Graţie îmbunătăţirilor aduse tehnologiei DLP ce stă la baza sa, imaginile 3D pot fi obţinute mult mai uşor. În aceste condiţii, chiar acasă sau la şcoală poţi viziona fără probleme filme, imagini sau programe educative în format 3D. Vei avea totuşi nevoie de ochelari de polarizare pentru a completa această experienţă.

Dacă acest prim pas a fost făcut, e posibil ca în viitor să apară şi alte modele mult mai spectaculoase, capabile chiar să afişeze şi imagini 3D Full HD. Fii pe fază.

■ BogdanS

GIGABYTE GSMART S1205 COUGAR



Şi la noi, la fel ca în multe alte ţări, moda sutelor de minute pe care operatorii de telefonie mobilă le oferă clienţilor pentru a le consuma cu alţi clienţi din aceeaşi reţea ne împinge să recurgem la tot felul de artificii. Telefoanele dual-sim încă nu au dispărut, ba dimpotrivă.
Faptul că poţi fi activ în două reţele de telefonie, cu două numere de telefon, pe acelaşi aparat, nu este de neglijat. Cei de la Gigabyte, pe lângă divizia de componente pentru PC, jonglează din când în când cu modele şi pentru zona terminalelor mobile. Unul dintre cele mai recente este GSmart S1205 Cougar care oferă, pe lângă nenumăratele funcţii deja obişnuite, şi un design destul de atrăgător. Ecranul TFT de tip senzitiv este la loc de cinste, în timp ce sistemul de operare Windows Mobile 6.5 este de gardă de fiecare dată când utilizatorul doreşte să folosească o anumită aplicaţie.
Cu excepţia funcţiilor 3G şi a unei memorii interne destul de sărăcăcioase, Gigabyte GSmart S1205 Cougar poate ţine piept destul de bine smartphone-urilor de la brand-uri mai renumite. Totul ţine de preţ până la urmă.

Specificaţii

- Reţele1: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900
- Reţele2: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900
- Dimensiuni: 110x55x13 mm
- Ecran: TFT, capacitiv, 65.000 culori, 240x400 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048x1536), Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, WMA, eAAC+
- Video: MP4, WMV, H.264/H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Po

CAN YOU HEAR ME?

Sunetul este acea perturbaţie ce se propagă în mediul nostru înconjurător sub forma unor unde. Ea este percepută de organismul nostru încă din primele clipe de viaţă şi, cu mici excepţii, până ajungem să ne întâlnim Creatorul. Undele sonore ne pot influenţa foarte uşor felul nostru de a fi, stările şi trăirile noastre. Un sunet plăcut ne poate induce o stare de melancolie şi plăcere pe care mulţi dintre noi dorim să o trăim cât mai mult timp. Din acest motiv, s-au inventat tot felul de dispozitive care să ne permită să percepem cât mai fidel tonalităţile care ne plac. Există tot felul de căşti, boxe, sisteme audio care încearcă pe cât posibil să ne „mângâie" cât mai bine urechile. O pereche de căşti de calitate este mereu o alegere bună, însă nu e neapărat şi sănătoasă, mai ales dacă obişnuim să le folosim la un volum foarte ridicat. Boxele, pe de altă parte, au alt avantaj. Pot acoperi o paletă mai mare de frecvenţe şi se pot crea tot felul de artificii ce pot simula un mediu ambiant natural, adică un „zgomot" din care creierul nostru poate obţine o informaţie.

În mod artificial, acest fenomen se putea realiza cu ajutorul unui sistem de boxe orientate în aşa fel încât să obţinem efectul de surround. Pentru a ajunge la acest lucru cu un minim de efort, puteţi alege sistemele audio în format 5.1. Există tot felul de astfel de produse, dar pentru a vă încadra într-un buget rezonabil, vă sugerez o serie de modele existente pe piaţă şi foarte uşor de procurat.

■ **BogdanS**

Creative GigaWorks ProGamer G500



1

SPECIFICAŢII:
Putere: 310 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 35Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Cu fir
Preţ: 730 Lei

JBL Simply cinema SCS 140



2

SPECIFICAŢII:
Putere: 350 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 35Hz ~ 20kHz
Telecomandă: -
Preţ: 847 Lei

Microlab 5.1 X25

3



SPECIFICAŢII:
Putere: 270 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 20Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preţ: 732 Lei

Logitech 5.1 X-540

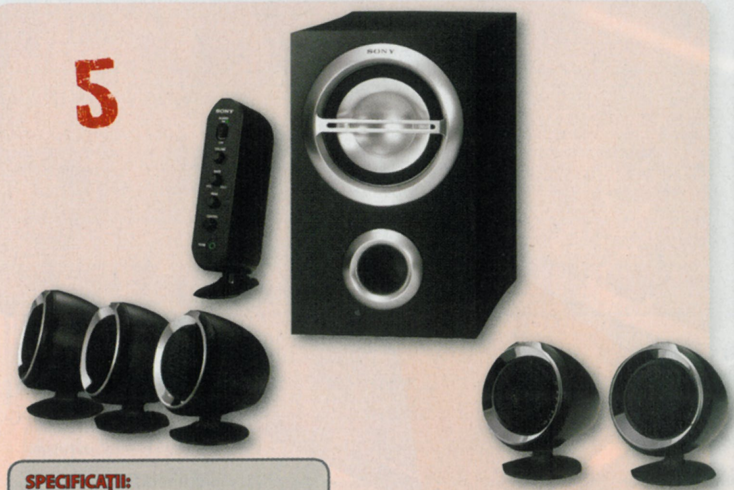
4

SPECIFICAŢII:
Putere: 70 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 40Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Cu Fir
Preţ: 368Lei



Sony 5.1 SRSD511.CED

5



SPECIFICAŢII:
Putere: 50 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 30Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Cu Fir
Preţ: 433 Lei

Empire PS-5120

6



SPECIFICAŢII:
Putere: 95 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 42Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preţ: 402 Lei

Hercules XPS 5.1 70

SPECIFICAŢII:
Putere: 70 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 35Hz ~ 20kHz
Telecomandă: -
Preţ: 389 Lei



7

Teac X-60

8

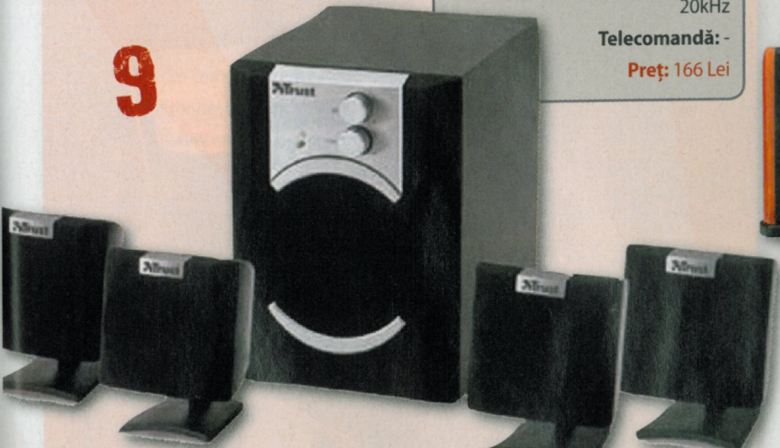


SPECIFICAŢII:
Putere: 25 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 40Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preţ: 365 Lei

Trust SP-6210

SPECIFICAŢII:
Putere: 40 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 45Hz ~ 20kHz
Telecomandă: -
Preţ: 166 Lei

9

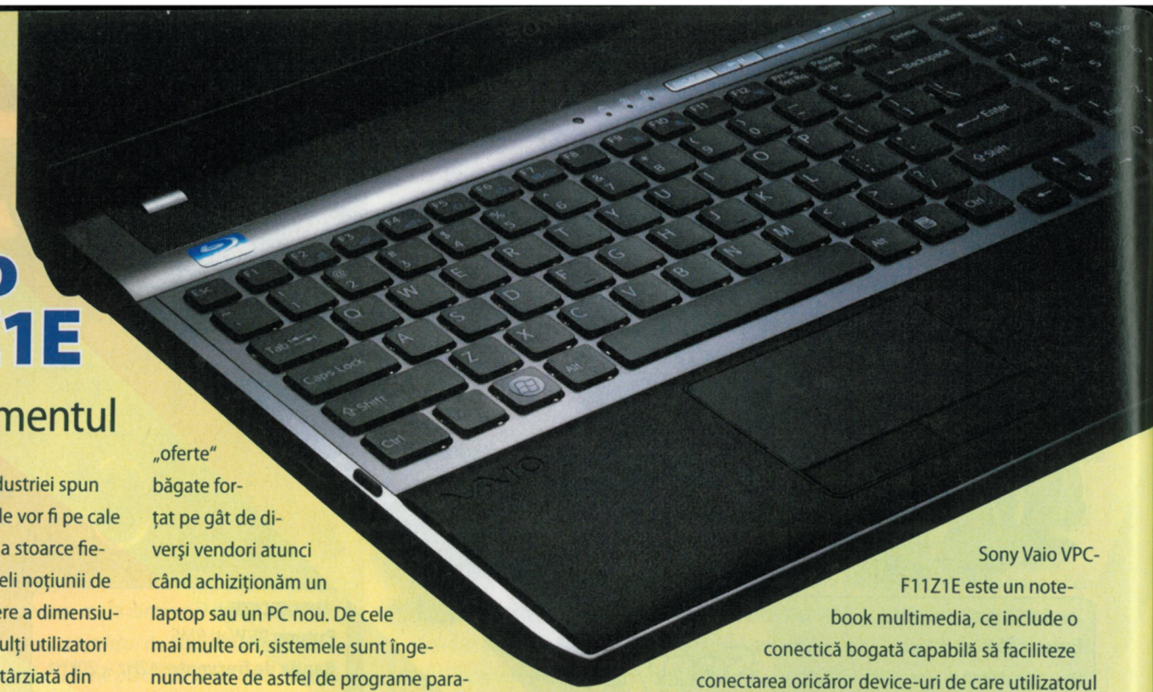


CJC 690R

10



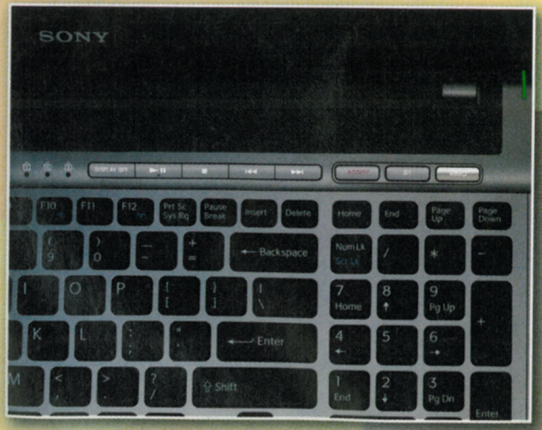
SPECIFICAŢII:
Putere: 140 Waţi RMS
Banda de frecvenţe: 45Hz ~ 20kHz
Telecomandă: Wireless
Preţ: 199 Lei



Sony Vaio VPC-F11Z1E

Joaca de-a divertismentul

Îţi vine greu să crezi când unii grei ai industriei spun cu atâta uşurinţă că în câţiva ani PC-urile vor fi pe cale de dispariţie şi doar entuziaştii dornici de a stoarce fiecare strop de performanţă vor rămâne fideli noţiunii de PC aşa cum îl ştim noi. Tendinţa de reducere a dimensiunilor este accentuată şi din ce în ce mai mulţi utilizatori doresc să lucreze pe laptopuri. Explozia întârziată din acest domeniu o reprezintă jocurile. Până nu demult, laptopurile nu puteau oferi acelaşi grad de performanţă şi calitatea grafică pe care le obţineam pe un PC ce avea în componenţă o configuraţie „de gaming". La ora actuală, tehnologia este mult mai avansată, iar laptopurile câştigă din ce în ce mai mult teren. Drept dovadă stă acest model Vaio de la Sony. Pur şi simplu este un laptop excepţional ce transpiră performanţă prin toţi porii. Nu spun aceste cuvinte doar de dragul de a atrage atenţia. Specificaţiile sale sunt cele care te pun pe gânduri. Dacă e să începem dintr-o direcţie, atunci aş aminti de procesorul Intel Core i7 sau Q720. Este un procesor ce rulează la 1,6 GHz şi la nevoie poate face un boost până la 2,8 GHz. Are o arhitectură cu 4 „miezuri" ce face ca sistemul de operare Windows 7 Home Premium şi celelalte aplicaţii instalate să ruleze ca un vis pe acest laptop. E posibil să obţii performanţe mai bune în cazul în care foloseşti un SSD, însă HDD-ul Seagate Momentus de 500 de GB face faţă fără probleme nevoilor noastre de viteză.



Chiar dacă specificaţiile spun că platanele sale sunt rotite la o viteză de 5400 rpm, cei 8 GB de memorie RAM DDR3 instalaţi în sistem sunt la datorie, facilitând rularea în condiţii excelente a aplicaţiilor sau a jocurilor. Impresia artistică foarte bună o dobândeşti chiar din momentul în care îl deschizi. Imediat după pornirea sistemului de operare, eşti „bombardat" cu zeci de aplicaţii cu diverse funcţii preinstalate, ce pornesc furtunoase. Mulţi dintre noi ne lovim de astfel de „oferte" băgate forţat pe gât de diverşi vendori atunci când achiziţionăm un laptop sau un PC nou. De cele mai multe ori, sistemele sunt îngenuncheate de astfel de programe parazit înainte să apucăm să le deschidem pe cele de care avem nevoie. Mereu trebuie să facem curăţenie, să pierdem timp cu dezinstalarea multora dintre ele, pentru ca în final să avem un notebook cât de cât săltăreţ. Unii extremişti recurg chiar la reinstalări de la zero ale sistemului de operare. Fel şi fel de soluţii. Revenind la Sony Vaio, chiar şi cu acest balast de programe, el tot se mişcă foarte bine.

Ecranul din dotare este de 16,4 ţoli, de tip Full HD, un display la care mă aşteptam de altfel, mai ales că la baza acestui laptop e un mic sticker pe care este afişat logoul Blu-ray. Cu o astfel de unitate optică în dotare, era şi păcat să nu fie scoase în evidenţă şi performanţele grafice ale acestui notebook. Legătura dintre cele două cade în sarcina unui cip grafic, după care plâng mulţi jucători antrenaţi. Nvidia GeForce GT330M este numele lui şi cum jocurile vor fi cele care vor abuza din plin de el, producătorii au decis să-i dedice 1 GB de memorie video de tip GDDR3. Cu bunăvoinţa sistemului de operare şi a altor factori de decizie, cipul grafic mai poate împrumuta până la 4 GB din memoria sistemului, însă doar dacă este absolut necesar.

Sony Vaio VPC-F11Z1E este un notebook multimedia, ce include o conectică bogată capabilă să faciliteze conectarea oricăror device-uri de care utilizatorul ar avea nevoie la un moment dat. Derulând rapid printre ele, notăm prezenţa porturilor I.link, HDMI, e-SATA/USB, D-SUB, un card reader compatibil cu cele mai cunoscute modele de carduri de memorie şi, nu în ultimul rând, slotul pentru Express Carduri.

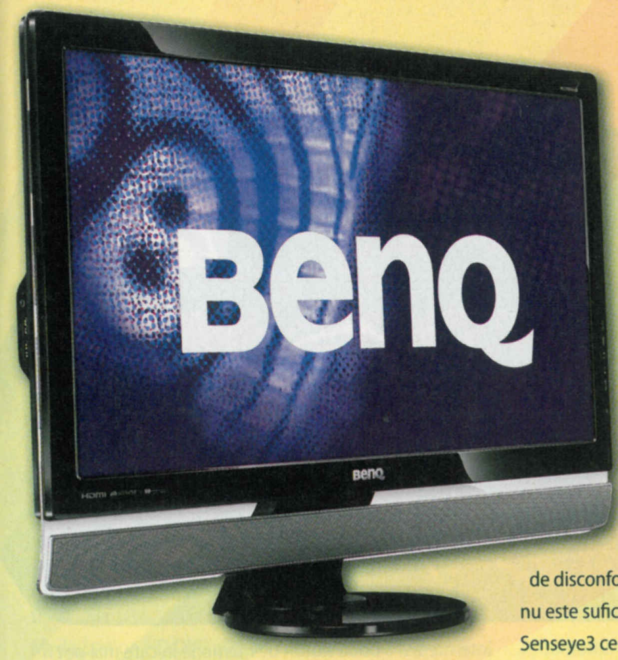
Partea de reţelistică e rezolvată rapid de portul Ethernet Gigabit sau, dacă preferi wireless-ul, atunci ţi se pune la dispoziţie un modul capabil să conecteze notebook-ul la reţele wireless de tip a, b, g şi n.

Comunicaţiile cu prietenii sunt facilitate de includerea unui microfon mono şi a unei camere web cu o rezoluţie nativă de 640x480.

Am ajuns şi la partea de portabilitate, motivul pentru care notebook-urile sunt atât de apreciate. În cazul lui Sony Vaio VPC-F11Z1E nu putem vorbi de cine ştie ce autonomie, mai ales că are în componenţă o configuraţie ucigătoare. Totuşi, celor aproximativ 150 de minute pe care le avem la dispoziţie le mai putem adăuga alte câteva zeci dacă intră în funcţiune senzorul de lumină ce ajustează intensitatea luminozităţii ecranului în funcţie de iluminarea exterioară. Totul depinde de cât de „grele" sunt aplicaţiile pe care le rulezi pe el.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 6999 Lei





BenQ M2700HD

Premiere, premiere

Cei de la BenQ au înţeles şi au susţinut mereu nevoile jucătorilor şi le-au oferit echipamente cât mai adecvate acestui scop. Şi de această dată şi în premieră, BenQ lansează atrăgătorul M2700HD, un monitor LCD de 27 de ţoli. După cum era de aşteptat, include un ecran Full HD cu o rezoluţie nativă de 1920x1080. Este un monitor dedicat mediului de entertainment, ce poate fi folosit cu succes atât ca monitor pentru PC, cât şi în compania unor console, playere Blu-ray sau a set-top box-urilor. Conectica este de-a dreptul impresionantă, BenQ M2700HD incluzând nu mai puţin de 13 conectori diferiţi, dintre care 2 HDMI. Ecranul în format 16:9 are un contrast de 50.000 la 1 şi o luminozitate de 400 cd/mp. Într-un mod foarte elegant, producătorul a inclus la baza acestuia şi un sistem audio format din 4 difuzoare ce sunt strunite graţie tehnologiei Embracing Sound pentru a oferi un sunet cât mai plăcut şi mai bine poziţionat.

Fiind un monitor de dimensiuni mari, lucrul în faţa lui de la o distanţă foarte redusă poate crea o anumită stare de disconfort. Pentru a evita pe cât posibil acest lucru, nu este suficient să ne bazăm doar pe tehnologiile Senseye3 ce lucrează în permanenţă pentru a calibra cât mai corect paleta de culori afişată în funcţie de preset-urile realizate. O pauză de câteva minuţele din când în când va fi utilă şi reconfortantă.

Un alt element care cred că va bucura pe foarte mulţi este consumul de energie. La asemenea dimensiuni, ai putea miza cu uşurinţă pe valori de peste 100 de waţi. Ei bine, în plină acţiune, nu consumă mai mult de 17-18 waţi, în timp ce în stand-by, consumul de energie este aproape nesemnificativ.

În concluzie, BenQ M2700HD este o alegere foarte bună mai ales dacă intenţionezi să îl utilizezi în zona gaming-multimedia.

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preţ:** 1599 Lei

Verbatim HDD Extern 4759

La nevoie se cunoaşte



Nevoia de performanţă este tot mai acută. Suntem tot mai grăbiţi, mai nerăbdători şi vrem ca lucrurile să meargă din ce în ce mai repede. Din păcate, unele lucruri nu pot fi accelerate după bunul nostru plac, altele însă da. Unul din produsele din cea de-a doua categorie este şi acest model de HDD extern al celor de la Verbatim, care ne pun la dispoziţie un HDD de 3,5 ţoli cu o capacitate de 1,5 TB. Fiind un model ce oferă o cantitate atât de mare de date, transferul acestora ar putea lua mult timp. Totuşi cei de la Verbatim au gândit problema şi din acest punct de vedere şi au inclus nu una, nu două, ci patru tipuri de interfeţe de transfer pentru a ne oferi posibilitatea de a alege cea mai bună variantă, în funcţie şi de dotarea hardware a PC-ului sau a notebook-ului personal. Aşadar, vom alege din start soluţia eSATA II, însă cum acest port încă nu este foarte popular, mai putem opta între FireWire 800, FireWire 400 şi clasicul USB 2.0. În concluzie, avem o soluţie de back-up ce garantează obţinerea de performanţe indiferent de cât de vechi sau nou este PC-ul sau laptopul.

Ofertant: Partenerii Verbatim, **Preţ:** 799 Lei

Canon Legria HF S20

Imagini inteligente



A fost destul de linişte în ultimul timp în această minunată zonă a camerelor video HD, iar cei de la Canon vor să spargă gheaţa prin lansarea pe piaţă a seriei Legria HF. Printre caracteristicile sale se numără uşurinţa în utilizare şi controlul total al opţiunilor de către utilizator. Canon Legria HF S20 include un senzor CMOS de 8 megapixeli, ceea ce facilitează înregistrarea de material audio-video la rezoluţie Full HD nativă. Datorită sistemului optic 10x şi procesorului de imagine DIGIC DV III se pot obţine înregistrări AVCHD de cea mai bună calitate, pline de detalii şi la un bitrate foarte mare.

Canon Legria HF S20 a fost gândită pentru a surprinde şi a fi mereu pe fază, înregistrând rapid orice eveniment important. Din acest motiv, producătorii au inclus sistemul „Pre REC" în care camera poate fi mereu în gardă, fiind disponibilă pentru înregistrare în doar câteva secunde. Fiind un model de dimensiuni şi greutate reduse, a fost obligatorie implementarea unui stabilizator optic de imagine. În acest fel se asigură imagini foarte clare şi stabile chiar şi la un nivel maxim al zoom-ului. O părere foarte bună am la capitolul sunet. „Coloana" audio este la fel de importantă ca imaginea, iar în acest caz putem vorbi de prezenţa unei tehnologii ce filtrează mereu sunetul de diferite zgomote sau de alte lucruri ce ar putea deranja în momentul playback-ului. Există un sistem de autovolum, acţionat automat sau manual. Acesta ajustează în permanenţă volumul sunetului înregistrat pentru a asigura mereu un nivel optim şi clar dinspre zona în care este orientat obiectivul.

Operarea şi configurarea aparatului se pot face foarte simplu prin intermediul ecranului LCD de 3,5 ţoli de tip senzitiv. Este o premieră chiar şi pentru cei de la Canon să adauge în portofoliul lor camere video cu un ecran LCD de asemenea dimensiuni. Este mare, oferă foarte multe detalii şi afişează imaginile FullHD la rezoluţie nativă. Navigarea prin meniuri şi controlul diferitelor opţiuni ale camerei se fac foarte simplu. Meniul este user friendly, ceea ce-l face uşor de înţeles şi utilizat chiar şi de o persoană mai puţin obişnuită cu asemenea dispozitive.

Camera Canon Legria HF S20 dispune de o memorie internă de 32 de GB ce poate fi însă suplimentată prin intermediul a două sloturi de memorie în care mai pot fi adăugate carduri de tip SDHC de maximum 32 de GB. În astfel de condiţii, se garantează o autonomie de până la 12 ore de înregistrări de calitate.

Vizualizarea înregistrărilor se poate face foarte comod chiar şi pe ecranul din dotare, însă dacă ai la îndemână un LCD TV, atunci poţi apela cu încredere la conectorul HDMI inclus.

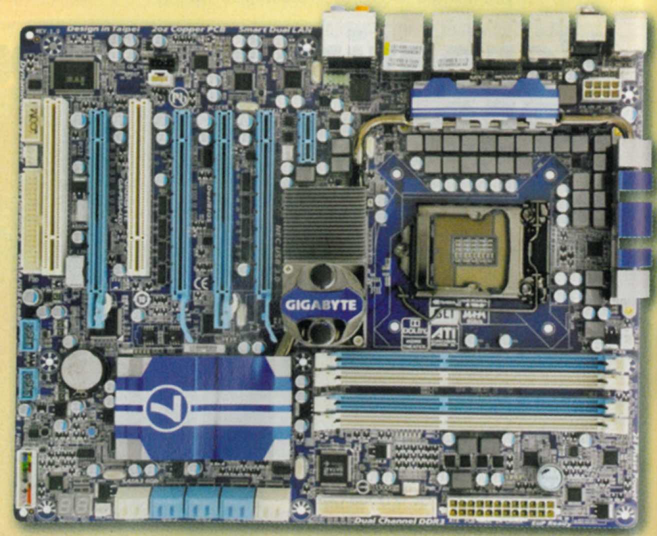
Tot la capitolul export, poţi folosi camera Canon Legria HF S20 pentru a converti anumite înregistrări în clipuri MPEG2 ce pot fi ulterior transferate către site-ul YouTube prin intermediul opţiunii Easy Web Upload.

Canon Legria HF S20 este un echipament profesional ce poate fi însă utilizat cu mare succes de oricine şi oricând.

Ofertant: Partenerii Canon, **Preţ:** 4399 Lei

Gigabyte GA-P55A-UD7

Un nou început



Bănuiesc că nu sunt puţini cei care luptă în permanenţă pentru a fi în top şi pentru a avea un computer cu toate update-urile la zi, atât software, cât în special hardware.

E greu să fii în trend mai ales că producătorii ne invadează în permanenţă cu produse noi, speciale şi performante. Totuşi, nici aşteptarea la infinit nu e o soluţie, aşa că nu mai sta şi te uita, pune mâna şi acţionează.

Asistăm în aceste momente la câteva schimbări tehnologice şi update-uri majore, ce ne pot schimba radical viaţa pe viitor. Totul începe de la bază, de la plăcile de bază. Gigabyte este unul dintre cei mai importanţi jucători pe acest segment şi vrea să ne arate că şi acum vine cu temele bine făcute. Lansarea acestui nou model de placă de bază ne va schimba complet percepţia asupra tehnologiilor înglobate. Gigabyte GA-P55A-UD7 este vârful de gamă, iar ţinta ei suntem noi, gamerii. Placa de bază oferă performanţe în toate domeniile. Includerea cipului Nvidia NF200 are ca rezultat obţinerea de performanţe grafice impresionante. Această mişcare facilitează şi oferă suport pentru realizarea unei scheme 3-Way SLI, care practic va „stoarce" fiecare picătură de performanţă din fiecare din cele 3 plăci grafice ce pot fi instalate. Dar asta nu e tot. Să nu te miri când vei auzi că acest model va face ravagii printre suratele din branşă dedicate platformei P55 şi în special printre cele care folosesc procesoare pe socket LGA 1156. Sub designul şi forma „racing" a elementelor de răcire ale plăcii se găsesc componente ce definesc noi concepte în materie de viteză. Printre cele mai importante se numără şi tehnologia SuperSpeed a celor de la Nec, ce ridică ştacheta ratei de transfer a portului USB cu aproximativ 10%. Noul USB 3.0 foloseşte procedeul dual-simplex, prin care asigură un transfer simultan de date între PC şi device-urile compatibile. Acest lucru va permite obţinerea unor rate de transfer al datelor mult mai ridicate. Tot la capitolul 3.0 trecem şi interfeţele SATA incluse. Upgrade-ul era necesar, mai ales că acum putem vorbi de o valoare de 6 Gbps pentru transfer între placa de bază şi HDD-uri.

Gigabyte GA-P55A-UD7 este o placă reuşită, construită cu componente de top şi poate fi o alegere foarte bună dacă te interesează şi capitolul overclock-ului. Stabilitatea platformei este asigurată şi prin intermediul celor 24 de faze de alimentare, care în condiţii extreme asigură aportul de tensiune suplimentară atât pe partea de CPU, cât şi pe cea a memoriilor. În condiţii extreme se obţin şi temperaturi extreme. Cei de la Gigabyte au preîntâmpinat acest lucru prin instalarea unui sistem de răcire format dintr-un sistem hibrid de heatpipe-uri ce au rolul de a disipa uniform căldura suplimentară din jurul componentelor ce tind să se încingă mai des.

O placă foarte reuşită.

Ofertant: Partenerii Gibabyte, **Preţ:** 1299 Lei

Verbatim MediaStation HD DVR

Hybrid Media Station

Ofertant: Partenerii Verbatim, **Preţ:** 970 Lei

Dacă ar fi să luăm la puricat caracteristicile unui tuner TV extern, am putea întocmi rapid o listă cu avantaje şi dezavantaje. Faptul că poţi urmări programele TV preferate fără să depinzi de resursele unui PC este clar un avantaj major. Reversul medaliei este faptul că programele vizionate rămân doar la stadiul de vizionare. Adio funcţii de timeshifting sau de înregistrare. Aici intervine produsul realizat de către cei de la Verbatim. MediaStation HD DVR este un tuner TV cu funcţii avansate. Un prim pas în faţă este includerea în minunata carcasă a unui HDD de 500 de GB care, în combinaţie cu funcţiile de DVR ale acestui Media Station, oferă practic posibilităţi nelimitate. În primul rând, funcţia de timeshifting, ce ne permite să punem pauză transmisiunii unui program live. Astfel putem relua programul exact din momentul în care l-am oprit, fără grija de a pierde momente importante din acel program.

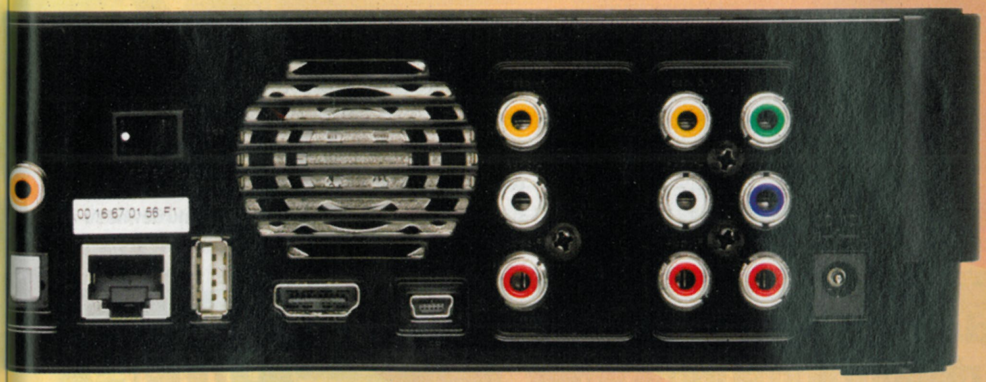
O altă funcţie extrem de utilă este cea de înregistrare programată sau DVR. La o programare în prealabil, se poate înregistra un anume program într-un anumit interval orar. O funcţie foarte utilă atunci când plecăm de acasă sau respectivul program se difuzează la o oră incompatibilă cu orarul nostru.

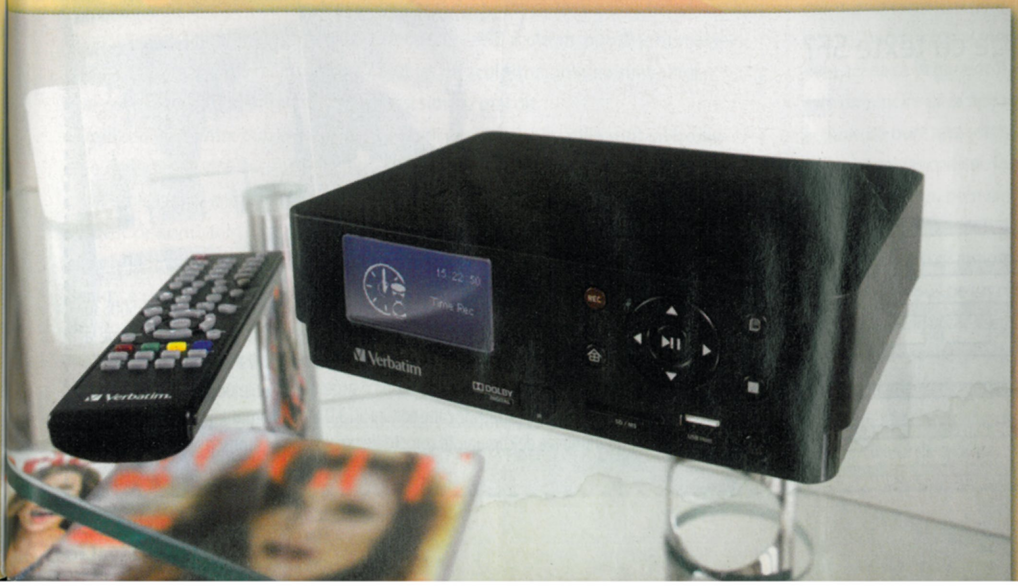
Verbatim MediaStation HD DVR include un tuner hibrid, ceea ce înseamnă că putem recepţiona atât programe TV transmise analogic, pe antenă sau cablu, cât şi programe transmise digital.

Pentru că tehnologic vorbind se pot face mult mai multe, cei de la Verbatim nu s-au oprit aici. Au dotat Media Station-ul şi cu porturi adiţionale, în care pot fi conectate diverse carduri de memorie sau stick-uri USB. Nici interfaţa cu reţeaua locală nu a fost ignorată. În funcţie de posibilităţile tehnice ale fiecăruia, îl putem conecta fie prin portul Ethernet, fie wireless. În acest fel, putem îl să folosim pe post de NAS, conţinutul HDD-ului putând fi accesat şi de pe alte calculatoare sau dispozitive conectate în respectiva reţea. Tot prin reţea pot fi stocate şi alte clipuri decât cele înregistrate de Media Station. De exemplu, pot fi redate şi materiale video codate MPEG1, MPEG2 şi MPEG4. Aici includem formate cunoscute ca DAT, MPG, ISO, AVI, VOB, XviD, M2TS, MP4, MKV şi multe altele. În funcţie de preferinţele noastre, multora dintre aceste clipuri li se pot adăuga chiar şi o serie de formate de subtitrări.

Pentru a te bucura pe deplin de calitatea imaginilor oferite de acest produs, se recomandă utilizarea lui în compania unui monitor sau TV ce dispune de un conector HDMI. Astfel se poate alege între diverse formate de imagine (4:3, 16:9), dar şi rezoluţii (576p, 720p sau 1080i).

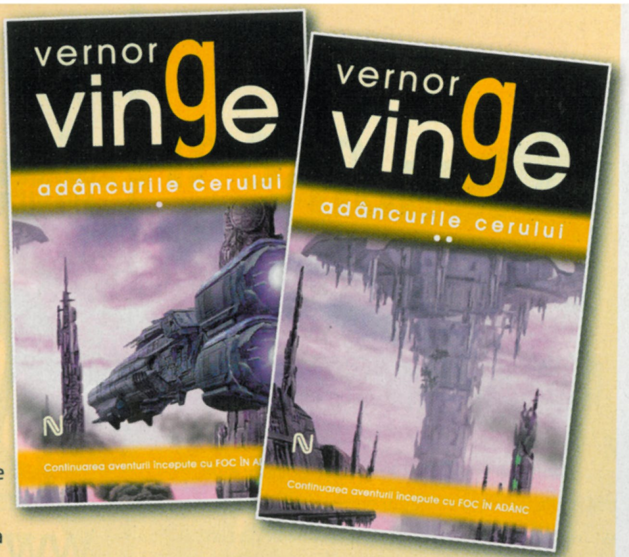
■ **BogdanS**





Titlu: Adâncurile cerului

Autor: Vernor Vinge



Vernor Vinge s-a născut în 1944 în Waukesha, Wisconsin şi a fost fascinat încă din copilărie de ştiinţă şi calculatoare. Vinge este licenţiat în informatică şi a fost profesor de matematică şi informatică la Universitatea de Stat din San Diego până în anul 2000, când s-a dedicat exclusiv carierei literare. Vernor Vinge a debutat cu texte SF în 1966, dar a devenit cunoscut abia în 1981, după publicarea nuvelei True Names. Aceasta din urmă şi următoarele două romane, The Peace War (1984) şi Marooned in Realtime (1986), au subliniat interesul său faţă de singularitatea tehnologică. În 1993, a câştigat Premiul Hugo pentru Foc în Adânc, performanţă pe care repetat-o în 2000 cu volumul A Deepness in the Sky. În 2007, End i-a adus al treilea Premiu Hugo, iar nuvelele Fast Times at Fairmont High (2002) şi The Cookie Monster (2003) au fost onorate cu aceeaşi distincţie.

Continuarea aventurii începute cu Foc în adânc

Câştigător al premiilor Hugo, Campbell Memorial, Prometheus şi Kurd Laßwitz

„Conflict politic, luptă pentru putere, manipulare, societăţi aflate în război, tehnologii năucitoare, călătorii în adâncurile cosmosului şi o civilizaţie de păianjeni… ce v-aţi putea dori mai mult? O intrigă epopeică de anvergura seriei Dune."

SFRevu

„Vernor Vinge a scris o epopee despre insecte prinse în chihlimbar. Chihlimbarul este fizica şi istoria; insectele sunt indivizii şi civilizaţiile lor… iar unele insecte încearcă să evadeze. O luptă, zădărnicită de necruţătoarea sa capcană, de orbirea morală şi de încăpăţânarea Naturii, ce constituie substanţa unei dintre cele mai bine construite şi antrenante space opera a deceniului."

Science Fiction Chronicle

„Întoarcerea în universul romanului Foc în adânc… însă cu 30.000 de ani mai devreme. Povestea are aceeaşi vastitate epică, în cea mai măreaţă tradiţie SF."

David Langford

„Cel mai recent roman al lui Vernor Vinge este un triumf, continuând cea mai vizionară şi inteligentă aventură cosmică a vremurilor noastre."

Gregory Benford

„Vinge a reuşit din nou! Adâncurile cerului este intensă, plină de suspans şi realistă. Personajele lui negative sunt înfricoşător de credibile, ca şi viziunea lui despre viitor."

David Brin

CÂŞTIGĂTORII LUNII FEBRUARIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia decembrie, ce a avut ca premii cinci volume The Year's Best Science Fiction (vol. 5) de Gardner Dozois, sunt: **Vîlcu Mihaela-Cecilia** din Galaţi, **Popescu Daniel-Alin** din Giurgiu, **Cosmin Mihai-Sorin** din Târgovişte, **Duia Cosmin Andrei** din Pucioasa şi **Gheorghe Răzvan** din Craiova.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Adâncurile cerului de Vernor Vinge, răspunzând la întrebarea:

În ce an a debutat Vernor Vinge cu texte SF?

- 1966
- 2000
- 2001



Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 mai 2010. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna iunie 2010 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



UN PROPHÈTE

E timpul să ne mai şi culturalizăm. Cu un film bun, de cramă. Premiat bineînţeles: BAFTA pentru cel mai bun film vorbit în altă limbă (alta decât engleza), cât de prost şi incorect sună premiul ăsta; Marele premiu al juriului la Cannes şi nici mai mult nici mai puţin de 9 César-uri, date probabil pe principiul de la mine pentru mine - filmul e franţuz. Bineînţeles, nominalizat la Oscar şi la Globul de Aur pentru cel mai bun film străin (străin de cine?!). Ce să mai…recenzia nici nu-şi mai are rostul. Sau...

Filmul spune povestea lui Malik el Djebena, un puşti de 19 ani care urmează să-şi petreacă următorii şase ani în închisoare. Recunosc, iniţial am privit scârbit scenele, subiectul a tot fost muls, iar atmosfera era greoaie, lehamitea îmi dădea târcoale. Apoi, o mică schimbare.

Aberaţiile şi şmecherii filmelor de gen întârziau să apară. Da, găştile şi găinarii erau la locul lor, dar bombasticul şi cool-ismul ieftin cu care ne-am obişnuit din atâtea filme şi seriale americane era de negăsit. Malik nu devine su-





per-erou, nu are sclipiri, nu evadează, face doar ce poate pentru a supravieţui.
La fel cum The Blind Side (filmul) este o palmă dată societăţii „paranoia", dar mai ales celor care îi hrănesc pe cei slabi cu aşa ceva, prin simplul fapt că totul decurge normal (aşa cum ar trebui) de la început şi până la sfârşit, la fel şi Profetul uimeşte la fiecare pas cu francheţea lui. Aştepţi mereu ca „eroul" să scape sau să rezolve o situaţie în stil MacGyver, iar mintea-ţi învăţată de atâta timp una şi bună refuză parcă să se desprindă de acest leitmotiv american „bine-rău" şi tot încearcă să tragă linia. Filmul se încăpăţânează însă, câteodată chiar forţat, şi nu te ajută. Malik nu e nici rău, nici bun, viaţa nu e nici corectă, nici incorectă, ci totul e gri, feţe-feţe. Personajul nostru ajunge cineva, dar nu aşa cum ne-am aştepta - termină sus, dar mânjit; e mai bun, dar mai rău. Mesajul e clar şi destul de puternic, deşi filmul se zbate să nu ţi-l arunce în faţă în chip de lecţie: în cazul multora, puşcăria numai reabilitate sau pedeapsă nu înseamnă. Când ies de acolo, majoritatea sunt altfel, mai puternici, mai experimentaţi sau pur şi simplu mai răi.

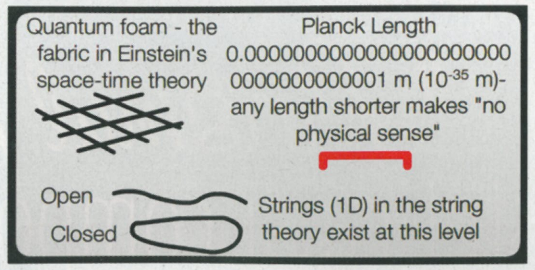
Filmul oscilează între bun şi foarte bun, actorii excelează, situaţiile sunt interesante, e o plăcere să mai asculţi şi altceva în afara englezei de baltă. Corsicana sună chiar bine, iaraba e interesantă, iar efectele sunt de calitate. Ceva însă lipseşte, nu vorbesc de consistenţă, regizorul e obsedat de detalii, lipseşte acea sclipire, acea emoţie pe care o simţi când începi să înţelegi că priveşti ceva deosebit. American Beauty e un exemplu bun în acest sens.

Un Prophète este un film de recomandat, dar nu unul care să merite premiile de mai sus. Bine, dacă stau să mă gândesc, niciunul din filmele premiate anul acesta ca „cel mai bun film" nu merită, aşa că are mai puţină importanţă ce şi cui s-a dat. E clar: ori am ajuns un bastard pe care nu-l mai emoţionează nimic, ori 2009 a fost un an cinematografic foarte prost. Deşi… am plâns la Hachiko: A Dog's Story…

■ ncv

www.

www.newgrounds.com/portal/view/525347



Cât de mic eşti? Nu la sfat, doar la stat. Ţi se pare că eşti prea mic sau prea mare? Ai luat vreodată ca termen de comparaţie o furnică? Dar o planetă, un atom sau o stea? Sunt sigur că nu... Habar nu ai care este lungimea minimă care ar avea sens sau ce dimensiuni are materia în cadrul teoriei legate de spaţiu şi timp a lui Einstein? Stai liniştit, nici măcar EU! nu ştiam. Nici măcar eu... Dar un individ mai deştept a făcut o prezentare prin care le arată celor ca mine şi ca tine, prin imagini ce nu au nevoie de comentarii, dimensiunile lucrurilor din care este făcută lumea, iar apoi îţi arată chiar... lumea. Este incredibil ce a putut face universul ăsta şi cu Tata Timp. Incredibil, îţi spun.

dailyshite.com/2010/03/how-fairy-tales-really-end/

Ce se întâmplă după ce basmul ia sfârşit? După ce prinţul îi taie capul zmeului şi o salvează pe Ileana Cosânzeana? După ce căpcăunul este alungat din oraş, iar Făt Frumos ajunge rege peste pitici, ce se întâmplă? E prinţul prinţ până la capăt? Scufiţa Roşie rămâne şi scufiţă şi roşie până la adânci bătrâneţi? Hai să vedem ce părere are nenea de pe site-ul ăsta.



www.cracked.com/article_17493_13-most-unintentionally-disturbing-childrens-toys.html

Eu unul nu ţin minte să fi avut vreo jucărie care să nu-mi placă. Una care să mă sperie nici atât. Am avut o experienţă traumatizantă cu o machetuţă pe care o dădeai în spate şi mergea în faţă, dar altceva nu îmi aduc aminte să mă fi speriat când eram şuţan. Ca să nu cumva credeţi că mă speria maşina ce mergea singură, trebuie să vă spun pe scurt povestea. Eram foarte curios cum funcţionează. Taică-miu, dement, m-a convins şi pe mine şi pe cel mai bun prieten al meu la vremea aceea că în interiorul maşinii este un pitic ce dă la pedale. Într-o acţiune de buni samariteni, am încercat să salvăm piticul, făcând zob maşina cu un bolovan. Când nu am găsit decât arcuri şi rotiţe, am fost convinşi că am omorât piticul şi ne-am pus pe un plâns atât de convingător, încât lumea chema salvarea, poliţia şi forţele ONU în acelaşi timp. În fine, pentru nişte jucării înfiorătoare (unele), mergeţi pe site-ul de mai sus.



ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL și ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

economisești **34%** față de prețul de copertă

Abonament „START"

Revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții			40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții			72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții			112,50 lei	
LEVEL	6 apariții			69,00 lei	
LEVEL	12 apariții			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții			40,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții			49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții			95,00 lei	
				Total general de plată:	

Abonament „BONUS"

Te abonezi pe un an la oricare **2 REVISTE** și primești **GRATUIT** o carte la alegere

Revista		Alegeți cele 2 abonamente	Preț abonament	Alege cartea primită GRATUIT: Pe urmele mortului	Marea carte a jocurilor minții	Atlasul secret	Pistolarul	Hyperion
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei					
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei					
LEVEL	12 apariții		119,00 lei					
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei					
FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95,00 lei					
Te rugăm să calculezi valoarea abonamentelor:		TOTAL:	.... lei					

Abonament „CEL MAI MIC PREȚ"

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai **CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ**

			PACHETUL BUSINESS			PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION				PACHETUL Jocuri
		Titlul cărții	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minții	Învață-mă	Pistolarul	Hyperion	Atlasul secret	Pe urmele mortului	.... (completați numele jocului)
		Preț întreg carte:	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~64,90~~ lei	~~99,00~~ lei	~~48,90~~ lei	~~49,90~~ lei	~~44,90~~ lei	~~45,90~~ lei	~~34,9~~ lei
		Preț promo carte împreună cu orice abonament pe un an	14,50 lei	24,50 lei	24,50 lei	19,50 lei	59,40 lei	17,90 lei	18,90 lei	15,90 lei	16,90 lei	9,98 lei
Valoare unui abonament la revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Preț promoțional abonament + carte			Preț promoțional abonament + carte		Preț promoțional abonament + carte				Preț promoțional abonament + joc
CHIP cu CD 12 apariții	72		☐ 86,50 lei	☐ 96,50 lei	☐ 96,50 lei	☐ 91,50 lei	☐ 131,40 lei	☐ 89,90 lei	☐ 90,90 lei	☐ 87,90 lei	☐ 88,90 lei	☐ 81,98 lei
CHIP cu DVD 12 apariții	112,5		☐ 127,00 lei	☐ 137,00 lei	☐ 137,00 lei	☐ 132,00 lei	☐ 171,90 lei	☐ 130,40 lei	☐ 131,40 lei	☐ 128,40 lei	☐ 129,40 lei	☐ 122,48 lei
LEVEL 12 apariții	119		☐ 133,50 lei	☐ 143,50 lei	☐ 143,50 lei	☐ 138,50 lei	☐ 178,40 lei	☐ 136,90 lei	☐ 137,90 lei	☐ 134,90 lei	☐ 135,90 lei	☐ 128,98 lei
FOTO VIDEO Digital 12 apariții	95		☐ 109,50 lei	☐ 119,50 lei	☐ 119,50 lei	☐ 114,50 lei	☐ 154,40 lei	☐ 112,90 lei	☐ 113,90 lei	☐ 110,90 lei	☐ 111,90 lei	☐ 104,98 lei
PC PRACTIC 12 apariții	75		☐ 89,50 lei	☐ 99,50 lei	☐ 99,50 lei	☐ 94,50 lei	☐ 134,40 lei	☐ 92,90 lei	☐ 93,90 lei	☐ 90,90 lei	☐ 91,90 lei	☐ 84,98 lei

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Denumirea firmei / C.U.I.
Nume, prenume
Vârstă Ocupație
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro



Omul care a vrut totul sau nimic, cu o mică mică întârziere

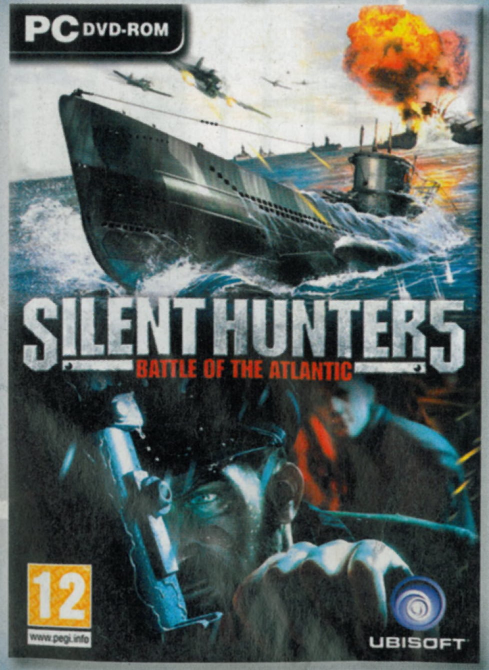
O aventură de zile mari





Atenție, se închid ușile!

Simulare în ape tulburi



O trilogie la final



Din dragoste pentru tiberiu




BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
TU
CUM M-AI
UCIDE?
GreasyQuill
Medicul de infanterie, o prezență reconfortantă pe câmpul de luptă, care face deseori diferența între viață şi moarte, între victorie şi înfrângere. Înarmat până in dinți, letal în luptele corp la corp... Armele pentru atacuri de la distanță şi artileria vor elimina adversarii pentru totdeauna.
snokennoken
BennyTheBuff
EpicBubble
Muttleyp
Puretonic
5 MARTIE 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM
16
XBOX 360
XBOX LIVE
PC
PS3
DICE
EA
© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield Bad Company, Frostbite si sigla DICE sunt marci comerciale detinute de EA Digital Illusions CE AB. EA si sigla EA sunt marci comerciale detinute de Electronic Arts Inc. Playstation, "PS" si "PSP" sunt marci comerciale detinute de Sony Computer Entertainment Inc. Sigla Playstation Network este marca de serviciu Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE si siglele Xbox sunt marci comerciale detinute de grupul de companii Microsoft si sunt folosite sub licenta acestuia. Toate celelalte marci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor detinatori.